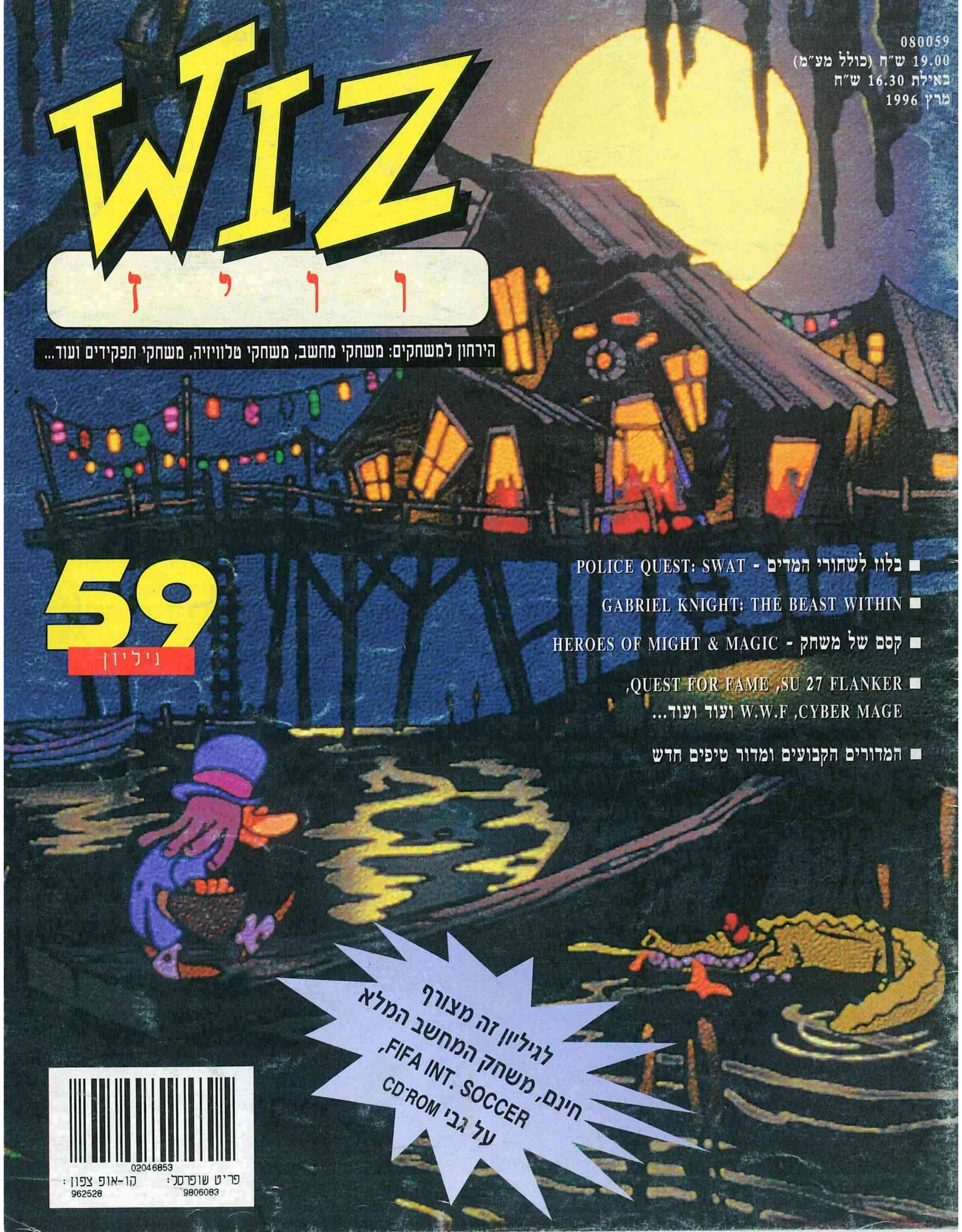
080059
19.00 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 16.30 ש"ח
מרץ 1996

WIZ
וויז

הירחון למשחקים: משחקי מחשב, משחקי טלוויזיה, משחקי תפקידים ועוד...



59
גיליון

- בלוז לשחורי המדים - POLICE QUEST: SWAT
- GABRIEL KNIGHT: THE BEAST WITHIN
- קסם של משחק - HEROES OF MIGHT & MAGIC
- QUEST FOR FAME, SU 27 FLANKER, CYBER MAGE, W.W.F ועוד ועוד...
- המדורים הקבועים ומדור טיפים חדש

לגיליון זה מצורף חינם, משחק המחשב המלא FIFA INT. SOCCER, על גבי CD-ROM

02046853
פר'ט שופרסל: 9806083
קו-אופ צפון: 962528

שעת ה-CD

WIZ

עכשיו כדאי לך יותר לחתום על מנוי שנתי ל- WIZ !

WIZ הירחון המוביל למשחקי מחשב, טלוויזיה ותפקידים מציע לך הצעה שקשה לסרב לה!

משחקי מחשב על גבי CD-ROM **חינם לכל מנוי !!!**

חתום עוד היום על מנוי שנתי (12 גיליונות), וקבל מדי חודש לביתך את גיליון וויז החדש בצירוף משחק מחשב על גבי CD-ROM

בנוסף כל מנוי יקבל:
1. משחק מחשב אחד לבחירתו על פי הרשימה המופיעה בספח ההרשמה.
2. כרטיס חבר במועדון וויז שיזכה אותו בהנחות ברשת חנויות באג סטור.
3. בכל חודש יוגרלו בין כל המנויים 10 משחקי מחשב, מתנת באג מולטיסיסטם.

לכבוד
WIZ – מחלקת מנויים
ת.ד. 2409 בני ברק מיקוד 51114
ברצוני לחתום על מנוי שנתי לוויז

☐ אני מנוי חדש/ה ☐ אני מנוי מחדש/ת

מס' מנוי ______

שם משפחה ______ שם פרטי ______

תאריך לידה ______

רחוב ______ מספר ______

עיר ______ מיקוד ______

טלפון ______

רשימת מתנות
(יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר העדיפות)

משחקי CD-ROM	משחקי PC
☐ אולפן מוסיקה	☐ מכונת מלחמה
☐ STREET FIGHTER I	☐ I.Q. מודם
☐ THE JOURNEYMAN PROJECT	☐ אות להיט (שעשועי מלים)
	☐ קרטון מייקר

מבקש להיות מנוי מגיליון וויז מס' ______

☐ מצורפת המחאה על סך 200 ש"ח במזומן עבור 12 גיליונות
☐ הוראת חיוב בכרטיס אשראי:
ויזה / ישראכרט / דיינרס (הקף בעיגול)

שם בעל הכרטיס ______ כתובת ______ טלפון ______ מספר ת.ז. ______

מספר כרטיס ______ בתוקף עד ______ חתימת בעל הכרטיס ______

* בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית.

תוכן העניינים

מרץ 1996 ■ גיליון 59

■ חדשות מעבר לאוקיינוס 4
■ PC: מצעד המשחקים 6
■ FIFA INT. SOCCER - הוראות הפעלה והתקנה 7
■ PC: חקירה מצולמת - RIDDLE OF MASTER LU 8
■ PC: CAPITALISM 10
■ PC: W.W.F 13
■ PC: טיפים 14
■ PC: CYBER MAGE 16
■ PC: QUEST FOR FAME 18
■ PC: SIMISLE 19
■ PC: POLICE QUEST: SWAT 20
■ PC: ערן הסקרן 22
■ PC: WET LANDS 23
■ PC: SUPREME WARRIOR 24
■ PC: HEROES OF MIGHT & MAGIC 26
■ PC: GABRIEL KNIGHT 2 28
■ משולחנו של ד"ר וויז 30
■ PC: SU 27 FLANKER 32
■ אינטרנט 34
■ PC: CEAZER 2 36
■ משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה פיי 38
■ משחקי תפקידים: תיהמונים 40
■ סיפור פנטזיה: ההרפתקה של סדק 42
■ משחקי תפקידים: כלים מקוללים 44
■ לוח 46

מד לחץ

יותר שטחים, פחות שטחים, כן הסכמים, לא הסכמים - כולנו נורא לחוצים. הפוליטיקאים טוענים שאנו לא מספיק לחוצים וחלקם מתגעגעים ללחץ של פעם. בכל אופן, מהלחץ לא נחזיר אפילו סנטימטר.

ודאי שמתם לב שאנו נמצאים בשנת בחירות. אני לא מתכוון לפזר הבטחות, לנשק תינוקות, ולסיים כל משפט בצירוף המלים שלום וביטחון או בשירת הלל לנופה האנושי של הארץ. אני גם לא עומד להריץ כתבים של וויז בפריימריז, למרות שכמה מהם היו עושים זאת מצוין. אני מתכוון להזכיר לכם שהמערכת הפוליטית וכל מה שמסביבה - תקשורת, משרדי פרסום ואנשי שיווק, מוכרחים להשתמש בטכניקות מולטימדיה ובפעלולים חזותיים (בהכנת עלונים, כרזות, שלטי חוצות, הדפסות, עריכות וידאו ואנימציה), כמו גם בתוכנות לעיבוד נתוני סקרים, סטטיסטיקות ומדגמים מייצגים.

כאן בדיוק נמצא הקשר שבין עולם המחשבים לפוליטיקה, כך שיהיה לכולנו מעניין. כך או כך גיליון 59 המכיל את סקירת מיטב המשחקים, המדורים הקבועים, מדור הטיפים החדש

ו-FIFA INTERNATIONAL SOCCER מונח לפניכם. ואם זה לא מרגיע אתכם, הרשו לי לציין שבעוד חודש מגיעה חופשת הפסח.

קובי סיט

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו בבובת Star Trek מתנת באג מולטיסיסטם. המשחק יישלח לבתיהם:

אלון תמירון ממושב גבעת יואב, אלון תירוש מרעננה, יואב קופולוביץ מפתח תקוה, סואל שחר מכפר סבא, ליאור טל ומחיפה, פן מאיר מירושלים, חמי יניב מבת ים, גופר אייל מקריית גת, חי רועי מחיפה ולשם עדי מרעות.

בוויז 58 בעמ' 16 פורסם בטעות ש-LUCAS ARTS ולא SIERRA פיתחה את סדרת SPACE QUEST.

תשובות לשאלות קוראים ומנויים בין השעות 16:00-13:00 בלבד.

הבהרה: משחקי ה-CD-ROM מצורפים חינם לרוכשים WIZ בדוכנים ובחנויות, למנויים חדשים ולמנויים ששילמו תוספת עבור המשחקים

מנהלת: לילי צראף * עורך: קובי סיט * עריכה לשונית: זוהרה זולברג * מחלקת מנויים: יעל גרשוביץ * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, קובי סיט, דוד זילברשטיין, מורגן לה פיי, דוד אידלס, דייזי כץ, רוני טל, ערן בן-סער, אבי סבג, ליאור ברנע, אורן רביב, אסי אופנהיימר, אור פלג, מיכאל אירני ובן כספי. * עיצוב גרפי, סדר, עימוד, ובניה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות * דפוס: אומני אופסט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון מקבוצת קרדן השקעות * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 * טל: 03-5702654, פקס: 03-5708174

מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שישלח למערכת לא יוחזר.

מאת: ד"ר וויז

סוני מגיעה

חברת סוני החליטה להיכנס סוף כל סוף ברצינות לשוק מחשבי ה-PC, והוציאה למכירה מגוון אביזרים "ספורטיביים" לפי מיטב המסורת של החברה. בשלב זה משווקת החברה צגים חדשים, כונני CD-ROM ומערכת רמקולים מרשימה. בסוף 1996 יחל שיווקם של מחשבים שלמים מתוצרת סוני.

PC Cam

שוב סוני? שוב סוני. לאחרונה החלה החברה לשווק מצלמת וידאו צבעונית וזעירה בעיצוב מיוחד במינו, המיועדת להתחבר למחשב. המצלמה תופסת מקום שאינו גדול מקוטר כוס קפה, היא מונחת על גבי השולחן ומצליחה להפיק תמונות וידאו צבעוניות באיכות דומה לצילום של מצלמת וידאו רגילה לכל דבר. המחיר: כ-1,600 ש"ח בארה"ב.

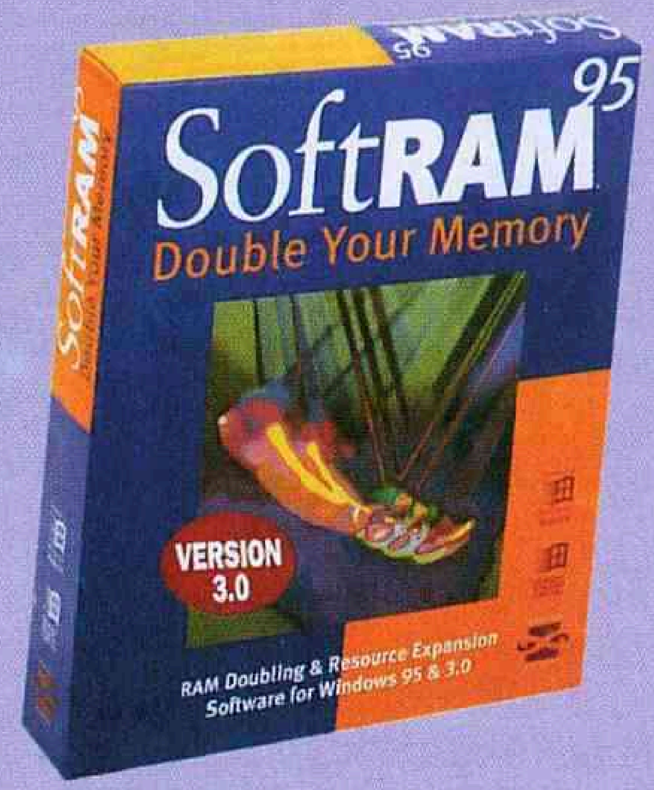
NetCommander ISDN

עייף מלהמתין עד שהקבצים שרצית יעברו בתקשורת? הנה הפתרון. מדובר במודם חדש של חברת DIAMOND, יצרנית ערכות מולטימדיה, שמאפשר העברת קבצים בקצב של 128,000 תווים לשנייה! (לעומת 14,400 או אפילו 28,800 המקובלים כיום). הדבר מתאפשר הודות לשימוש בקווי תקשורת מיוחדים (לא קווי הטלפון הרגילים) הנקראים ISDN. קווים אלו מאפשרים תקשורת במהירות גבוהה מאוד והפלא ופלא, גם חברת בזק בארץ מאפשרת הזמנת קווים כאלו. מחיר התקנת קו ISDN דומה למחיר התקנת קו רגיל (כ-500 ש"ח). דמי פעימת מונה הינם "רגילים" כמו בשיחת טלפון פשוטה.

SoftRAM

את המוצר הבא לא בדקתי עדיין, אך מן הנתונים הטכניים עולה שמדובר באחד מפלאי העולם החדשים (אם הוא ישווק נכון וביצועיו אכן טובים). מדובר בתוכנה חדשה המכפילה (ויותר) את כמות זיכרון ה-RAM במחשבך. במלים פשוטות יותר, אם יש לך 8M זיכרון במחשב, בעזרת תוכנה זו הם הפכו לפחות 16M! למעשה SoftRAM מגדילה עד פי 5 את כמות זיכרון ה-RAM במחשב. התוכנה פועלת על מחשבי 386 ומעלה ודורשת מערכת הפעלה Windows 3 או Windows 95.

סקופ חדשות מעבר לאוקינוס ואולי גם כאן



אביזרי מחשב מדליקים

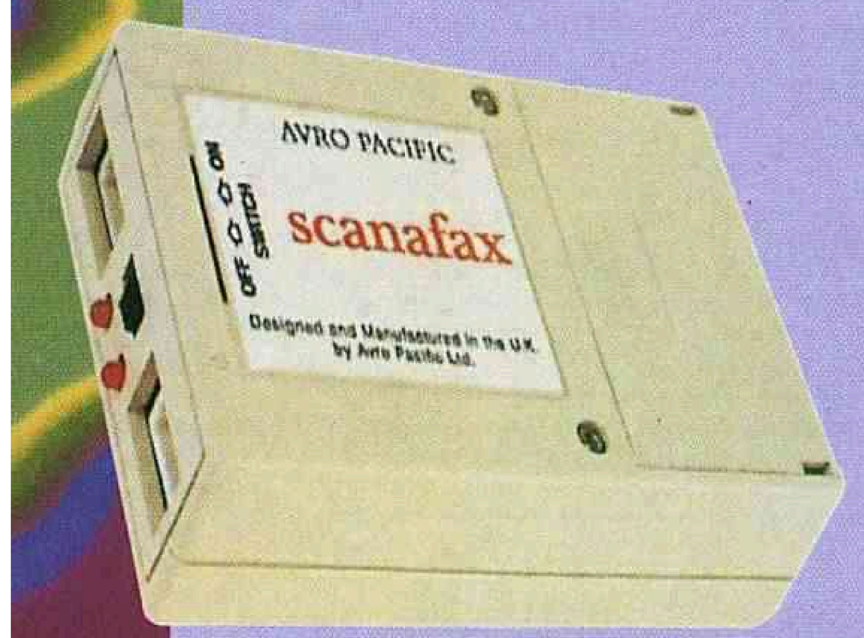
חברה אמריקנית הוציאה סדרת אביזרים למחשב המבוססים על סדרת Star Trek. בסדרה קיימים עכברים, פדים, קופסאות לאחסון תקליטונים, מקלדות, ומעין מארזים או מסכות הנצמדות לצג המחשב הקיים שלך, והופכות אותו לצג הנראה כאילו הוא מותקן באנטרפרייז.

Technosound Turbo

אביזר חמוד המתחבר לכרטיס הקול הקיים במחשבך והופך אותו למחולל אפקטים קוליים מוזרים באיכות גבוהה. ה-Technosound Turbo מסוגל להשמיע קולות חלליים, פייזרים ויצורים מוזרים. מחירו כ-200 ש"ח.

Scanfax

הנה הפתרון לכל אלו החולמים על קניית סורק ויש ברשותם מכשיר פקס רגיל וכרטיס מודם. בעזרת מתאם זה, המחבר בין כרטיס המודם למכשיר הפקס השולחני הרגיל, מתקבל למעשה סורק שחור/לבן לכל דבר. מחיר המתאם הוא כ-250 ש"ח באנגליה.



Sharp

כבר 5 שנים אני רואה בתערוכות בחו"ל את הצגים השטוחים והמדהימים של חברת Sharp המוצגים כמו נרות חנוכה - "לראותם בלבד". סוף סוף הכריזה Sharp על סדרת צגים חדשה המיועדת למחשבי PC וגודלם עד 21. המחיר? כנראה שמרקיע שחקים - אך שווה!

מצעד המשחקים

מגמה ריאלית

הזמן טס וכבר הגענו למצעד המשחקים ה-7, מצעד הטומן בחובו התפתחויות מעניינות, תנודות מגמתיות לשני הכיוונים והתבססות של כמה משחקים חדשים במצעד העולמי.

וכרגיל, כמו בארבעת החודשים האחרונים COMMAND & CONQUER ממשיך בפסגה, אלא שהפעם הוא מאוים יותר מתמיד על יד משחק האסטרטגיה WARCRAFT 2, שלאחר הפריצה הדרמטית מהחודש שעבר היישר אל המקום ה-3 הוא מטפס שלב נוסף אל המקום ה-2, על חשבון DESCENT שמראה סימני עייפות.

סנסציה נוספת מספקת לנו יצירה נוספת של סיד מאייר, GALACTIC CIVILIZATIONS 2, בפריצה יוצאת מהכלל מהמקום ה-58 למקום ה-3 ב-20 הגדולים!!!

מגמת עלייה מתמשכת רושם לזכותו HEXEN, שטיפס מהמקום ה-17 למקום ה-10 וכעת נמצא במקום ה-8. HEXEN ו-MECHWARRIOR 2 שסוף סוף נטש את המקום ה-8 תופסים את מרכז הטבלה.

ירידות חדות למשחקים ותיקים. מאז שהגיע GALACTIC CIVILIZATIONS לפסגה הוא לא מפסיק לצנוח, וכעת הוא סוגר את העשירייה הפותחת. עושה רושם ש-DARK FORCES ו-U.F.O הולכים ונדחקים מ-20 הגדולים, בדומה ל-X-COM 2 (מקום 23) ו-STEEL PANTHERS (מקום 24).

את 20 הגדולים חותם משחק מופלא עליו דיווחנו בגיליון הנוכחי HEROES OF MIGHT & MAGIC, אשר הצליח להיכנס ברגע האחרון לנבחרת המובילה.

משחקים חדשים עליהם דיווחנו בגיליונות האחרונים רושמים עליות יפות, אם לא מטאוריות ולראייה - STONEKEEP - מהמקום ה-33 למקום ה-21, THE DIG - מהמקום ה-34 למקום ה-25, CEASAR 2 - מהמקום ה-48 למקום ה-34 ו-CAPITALISM - מהמקום ה-59 למקום ה-45.

הכתובת לדירוג:
Jojo Productions
Balderikstraat 16
3032 HC Rotterdam
The Netherlands
jojo@xs4all.nl

לגולשי אוטוסטרדת המידע:
http://ww.xs4all.nl/~jojo

שם החברה	שם המשחק	מס שבועות	דירוג קודם	דירוג נוכחי
VIRGIN	COMMAND & CONQUER	17	(1)	1
BLIZZARD	WARCRAFT 2	28	(3)	2
INTERPLAY	DESCENT	56	(2)	3
STARDOCK	GALACTIC CIVILIZATIONS 2	5	(58)	4
MICROPROSE	CIVILIZATION	160	(5)	5
VIRGIN	DOOM 2	67	(4)	6
ACTIVISION	MECHWARRIOR 2	25	(9)	7
RAVEN	HEXEN	10	(10)	8
INTERPLAY	WARCRAFT	61	(7)	9
STARDOCK	GALACTIC CIVILIZATIONS	66	(6)	10
MICROPROSE	MASTER OF MAGIC	67	(11)	11
VIRGIN	DARK FORCES	48	(8)	12
ELECTRONIC ARTS	NEED FOR SPEED	16	(13)	13
MICROPROSE	MASTER OF ORION	120	(15)	14
MINDSCAPE	PANZER GENERAL	60	(18)	15
ORIGIN	WING COMMANDER 3	58	(14)	16
MICROPROSE	U.F.O	92	(12)	17
ELECTRONIC ARTS	CRUSADER	12	(17)	18
STARDOCK	STAR EMPEROR	19	(16)	19
NEW WORLD	HEROES OF MIGHT AND MAGIC	16	(21)	20

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

הוראות התקנה והפעלה

דרישות המשחק

המשחק דורש מחשב 386 DX, עם 4MB זיכרון וכ-8MB מקום על הכונן הקשיח.

הוראות התקנה

1. הכנס את תקליטור המשחק לכונן התקליטורים.
2. עבור לכונן זה על ידי הקשת :D ו-Enter (כאשר האות D מייצגת את אות כונן התקליטורים שברשותך).
3. הקש INSTALL ועקוב אחר ההוראות שעל גבי המסך.

התקנת כרטיס הקול

1. כשתסתיים העתקת הקבצים לספרייה שבחרת יופיע מסך התקנת כרטיס הקול.
2. אם אינך יודע מהם הכיוונונים של כרטיס הקול שלך (DMA, IRQ, ADDRESS וכו') בחר ב-7 (AUTO SET CARDS).
3. אם עליך לשנות את הכיוונונים בעצמך, עשה זאת בעזרת האפשרויות 3 ו-4.
4. כדי לבדוק אם הכיוונונים נכונים, הפעל את האפשרויות 5 ו-6 בזו אחר זו. ודא שבכל אחת מהאפשרויות אתה שומע קול.
5. כשתסיים הקש 8 (QUIT) כדי לצאת לתפריט ראשי.
6. מהתפריט הראשי בחר ב-EXIT.

הפעלת המשחק

היכנס לספרייה שבה הותקן המשחק (ברירת המחדל היא \C:\FIFA) על ידי פקודת CD (לדוגמה: CD FIFA ו-Enter).

התחלת המשחק

מהתפריט הראשי ניתן לבחור את סוג המשחק (ליגה, פלייאוף, משחק ראווה, טורניר), את הקבוצות המשתתפות, אורך מחצית, שליטה בשערים (אנושית או ממוחשבת), עבירות (עם/בלי, ביניים, חוקה מלאה), עם/בלי נבדל, מזג אוויר, סוג המגרש (דשא אמיתי או מלאכותי), שעון (רציף/נטו) וקולות. השליטה על השחקן הפעיל נעשית בעזרת המקלדת או הג'ויסטיק.

שליטה בשחקן ללא כדור

עקב, תיקול, נגיחה או מספרת - כפתור/מקש 1.

העבר שליטה לשחקן הקרוב ביותר - כפתור/מקש 2.

דחוף שחקן יריב - כפתור 1 + כפתור 2.

שליטה בשחקן שדה עם כדור

בעיטה לעבר השער - כפתור 1 (ככל שתחזיק יותר זמן את הכפתור לחוץ, הבעיטה תהיה גבוהה וחזקה יותר).

מסירה - כפתור/מקש 2.

הקפצת כדור/הקשתה - כפתור/מקש 1 + 2.

שליטה בשוער ללא כדור

כדי לזנק עם השוער, כוון אותו לכיוון הרצוי ולחץ על כפתור/מקש 2.

RIDDLE OF MASTER LU

הקיסר הסיני הראשון העסיק יועץ בשם MASTER LU, אשר חיפש עבורו סם המקנה חיי נצח. היועץ לא מצא סם כזה, אך בנה לקיסר שלו קבר ענקי ובו הטמין את חותם הקיסר. האגדה מספרת שהמחזיק בחותם ישלוט בכל סין.

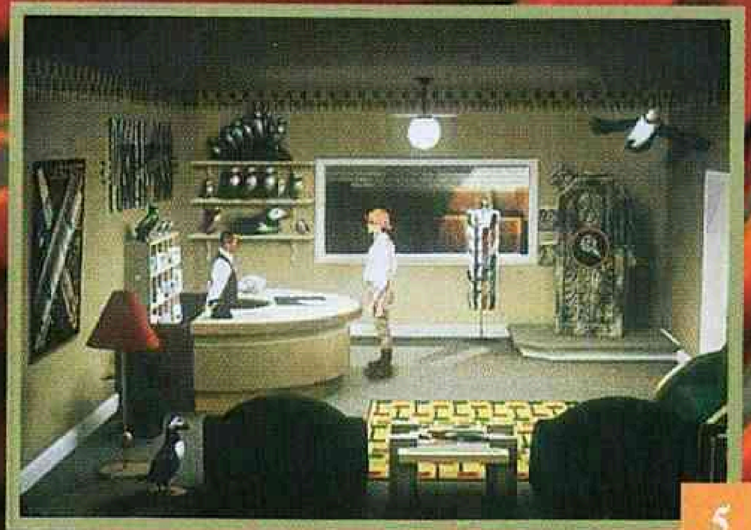
אתה משחק בתור מר ריפלי, דמות אמיתית בהרפתקה דמיונית. ריפלי, עיתונאי, צייר קומיקס ובעל מוזיאון לתופעות מוזרות, מחפש במשחק אחר תופעות יוצאות דופן על מנת שיוכל לקיים את המוזיאון. באותה הזדמנות הוא מנסה למצוא את חותם הקיסר לפני שמישהו יחסל אותו ואת העולם בדרך...

1 חשוב להציל גם את הסיני וגם את הנחש.

2 הידעת כי לפני מלחמת העולם ה-1 לבייג'ין קראו פפין.

3 טירת העלה בדאנציג, מקום שופע הפתעות.

4 המרתף של הפרופסור. עליך להפעיל את המכונה אם תרצה לצאת.



5 ברוך הבא לפרו. אל תחמיץ דבר.

6 "חבל" אחד לא יאפשר לך לעבור.

PC

חקירה מצולמת

7 קשה להשיג את גולגולת הקריסטל.

8 סיבוב קטן ועכשיו הפתעה.

9 באי הפסחא תשתמש במפה.

10 שומר אלוהי חייב לראות.

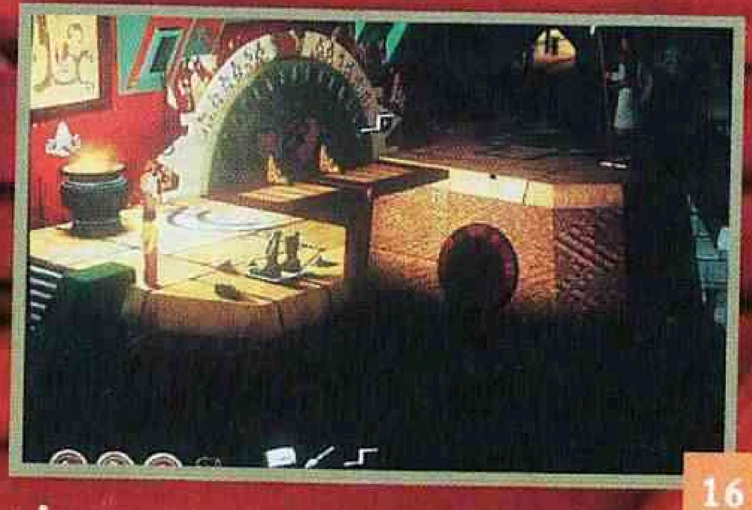
11 פיצוץ קטן יעיף את שני הרעים מהדרך.

12 מה זה גוש הפרווה שעל הקיר, האם זה דוב לבן? לא זה ייטי.

13 רק סיגר יעזור לך להיכנס למנזר.

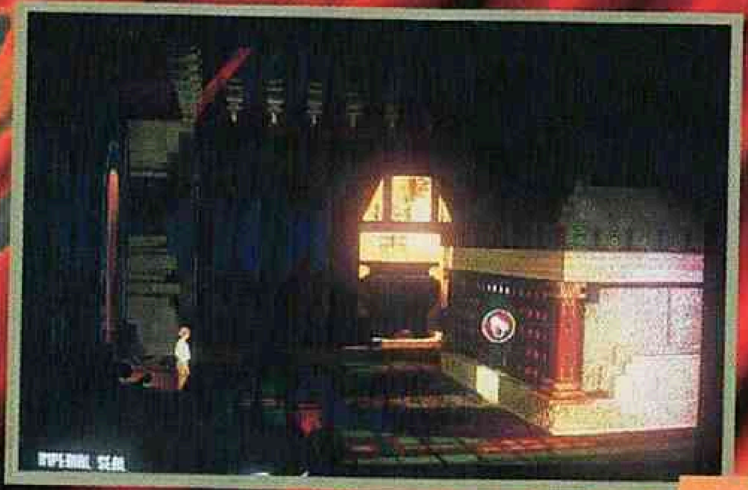
14 הנה הגלופות של MASTER LU.

15 דוחף פה, מושך שם, העגלה לפניך והדרך פתוחה.



16 הגשר המסתובב. רק החברה שלך מסוגלת להעביר את המחולל.

17 איך עוברים ים של כספית?



18 הקבר של הקיסר. קח את החותם וקווה שלא יבגדו בך.

PC

מאת: בן כספי

CAPITALISM

כ ף
ופרים פעמיים

חברת INTERACTIVE MAGIC הצנועה יחסית, פרצה אל השוק עם משחק האסטרטגיה הפיננסי הטוב ביותר שהיה אי פעם. הוא חכם, קשה ומאוד מציאותי.

קוראים לו CAPITALISM.

זהו משחק מרתק ומרובה פרטים, המצמיד אותך אל המסך. על העטיפה כתוב: "משחק האסטרטגיה האמיתי למרדף אחר כסף, עושר וכוח" וזה נכון. השאלה היחידה שנותרה היא האם הוא משחק.

כן!

קנית את CAPITALISM, פתחת את האריזה ומצאת תקליטור ואת ספר החוקים עב הכרס של המשחק. במצב רגיל התגובה הראשונית היא לנשק את הספר, לסגור את הקופסה ולהחזיר את המשחק לחנות, מהסיבה הפשוטה שבמקום לקרוא את הספר הזה עדיף להירשם לתואר ראשון במנהל עסקים.

ולמרות זאת החבר'ה ב-INTERACTIVE MAGIC - תגידו עליהם מה שתגידו, עשו את העבודה כמו שצריך. את הספר מניחים בצד (אולי אבא צריך מעצור לדלת) ומפעילים את המשחק. בוחרים ב-TUTORIAL (תחום מודרך) ומקבלים משחק הדרכה כייפי ומעניין. קול בריטון גברי מנחה אתכם בליווי טקסט קצר ונהיר בצעדיכם הראשונים במשחק. המשחק מספק TUTORIAL לכל נושא, והמגוון רחב, היות וההדרכה למסחר במניות ונירות ערך, שונה לחלוטין מזו של בנייה או ייעול עסקים קטנים.

לא!

נכון, המשחק מרהיב מבחינה אודיו-ויזואלית, אך תוכן המשחק עלול להיות יותר מדיי מציאותי ועדכני. נכון שמי שיצליח ב-CAPTALISM לא יהפוך בהכרח לאיל הון, ונכון שיש כמות מוגבלת של סחורות במשחק בניגוד למציאות, אבל "הרצינות" שהוא משדר פוגמת בו. הקו שבין משחק מאתגר למשחק קשה ולא כייפי - דק מאוד, ואני לא בטוח ש-CAPITALISM לא עובר אותו.

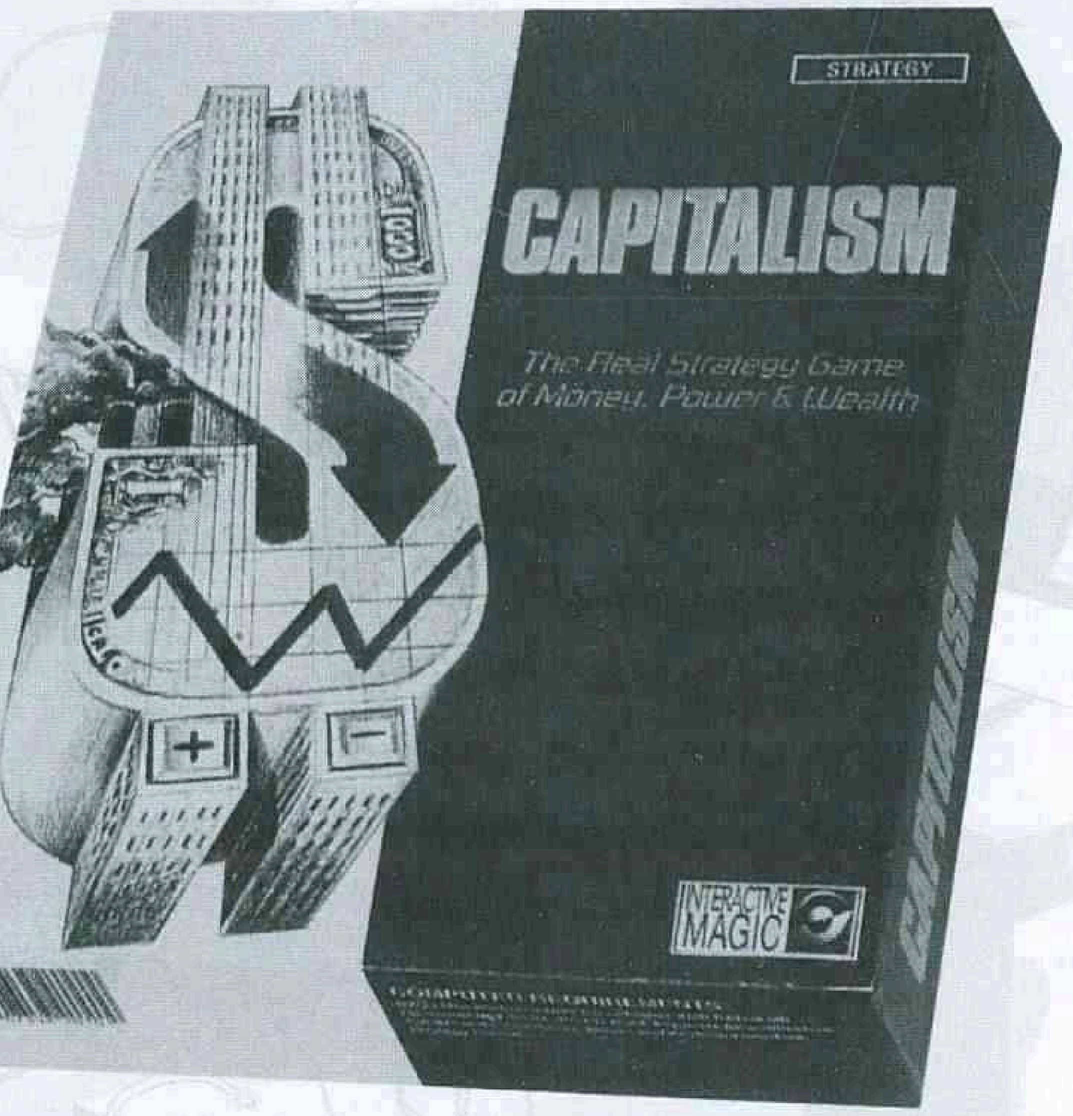
בכל זאת

ב-CAPITALISM אתה איש עסקים מבטיח בתחילת דרכו. אתה יכול לבחור את תמונתך ממאגר תמונות גדול - יפה, מכוער, צעיר, זקן, עם פלאפון, בלי פלאפון, זכר או נקבה. ואחרי שתבחר לוגו בצורה דומה תוכל להתחיל לשחק. עד כאן, היה קל לי להסביר מה קורה, ההמשך קצת בעייתי. אפשר לעשות בו כמעט כל מה שאפשר לעשות בעולם העסקים היום.

ולאלו המרימים גבה ורוצים לבחון את ההצהרה הזו, אתם מוזמנים:

אפשר להקים חנות? - ברור.
אפשר לייבא ולייצא סחורות? - כן.
אני בוחר את הסחורות? - כן.
יש לי מתחרים? - כן.
יש בנקים? - יש.
אפשר לקחת הלוואה? - אפשר.
אפשר לסחור בבורסה? - אפשר.
ניתן "לשבור" את השוק כדי להפיל את המתחרים? - רצוי!
אפשר... כן, כן, כן! ועוד, ועוד, ועוד.

רק נוסיף שניתן לחלוש על עסקים בארצות שונות. למזג חברות, ולהקים עסקים בכל תחום (חנויות, מחסנים, חנויות כל בו, מסעדות, בתי קולנוע, מפעלים ועוד).



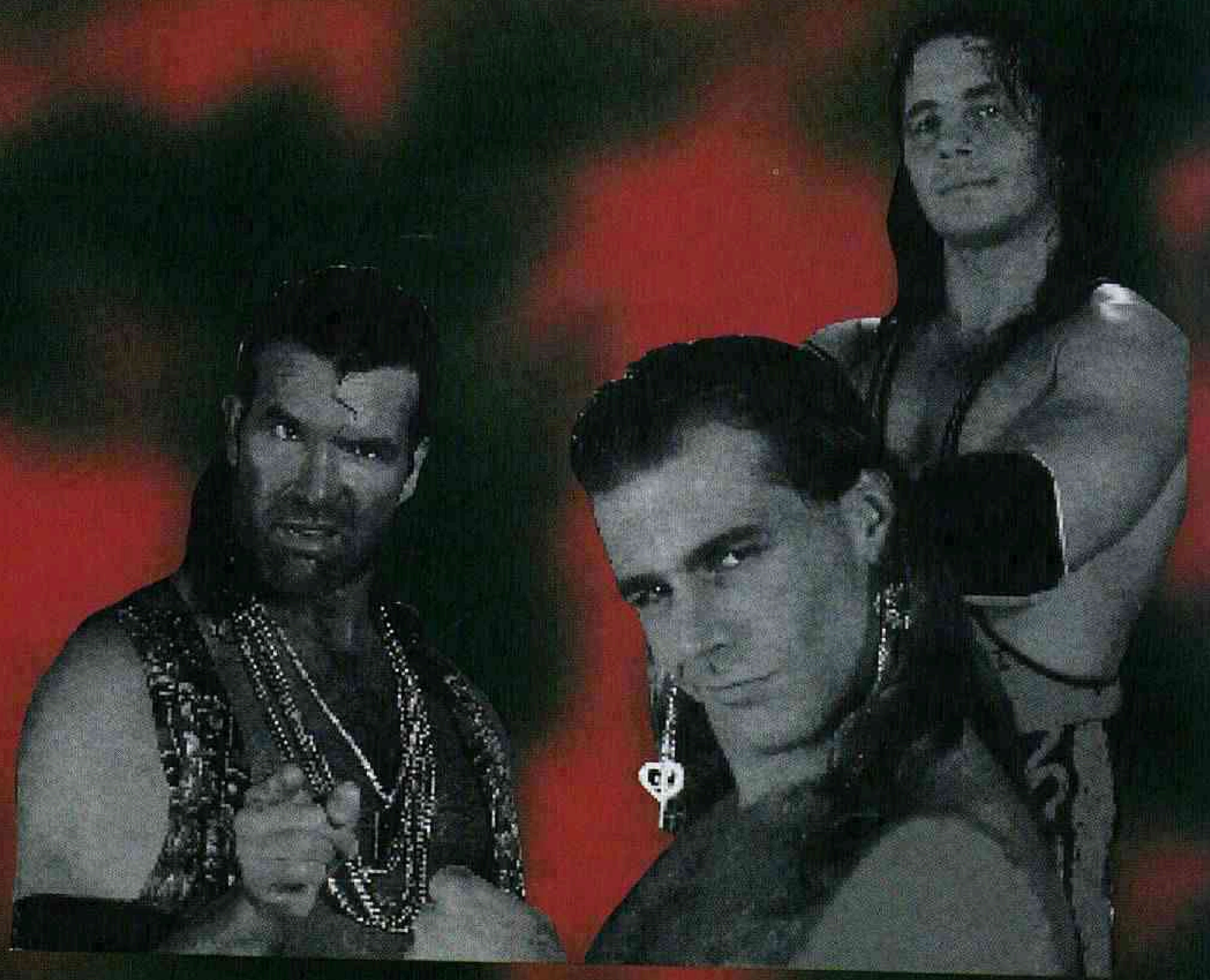
אז?

מי שבאמת חיפש את האתגר הפיננסי הממוחשב יכול לנוח מחיפושים. מי שלא פריק של העניין עשוי לחשוב שהלכו כאן רחוק מדיי. בכל אופן, המשחק בהחלט לא נועד לטיפשים.

משחקי מחשב

תל-אביב: רח' אבן-גבירול 60, טל' 03-6961826
הרצליה: רח' סוקולוב 29 (פסז' סטאר), טל' 09-589077

WWF
קדחת היאבקות



מאת: אורן רביב

מקובל להשתמש בדמויות מפורסמות מעולם הסרטים, הטלוויזיה או הספורט לקידום מוצרים שונים. תוכלו למצוא לכך דוגמאות בכל תחום שיווקי כמו גם בעולם משחקי המחשב.

חברת ACCLAIM הזכורה לטוב מסדרת משחקי MORTAL KOMBAT, הוציאה לשוק את המשחק WWF, שכבר לפי שמו אפשר להבין שיש לנו עסק עם משחק שאמור להיות להיט. הדרישה, בנוסף ליכולת הכספית והחוקית להשתמש בדמויותיהם ושמותיהם של כוכבי ה-WWF כמו גם בשם המותג עצמו, גרמה ל-ACCLAIM להביא אלינו את המשחק שהשימוש בכוכבי ה-WWF הינו הקו השיווקי העומד מאחוריו.

החיים כמתאבק

כשקיבלתי את המשימה לכתוב על המשחק, נזכרתי משום מה במשחק בגרסת הגיים בוי הפרימיטיבית. שם יכולת לשחק עם האלק הוגן הענק ואילו כאן... נו טוב אני רואה שבאמת עבר הרבה זמן מאז צפיתי בקרב WWF, מה לעשות כולם מזדקנים.

8 דמויות עומדות לבחירתך - דוינק, רייזור ראמון, יוקוזונה, לקס לוגר, שון מייקלס, ברט "היטמן" הרט, THE UNDERTAKER ובאם באם ביגלו.

כשלכל אחד המכות המיוחדות לו וצורת הקרב המייחדת אותו מהאחרים. השליטה בדמויות טובה ולכל דמות רצף מכות סודי משלה שבעזרתו אפשר להרוג הרבה במעט.

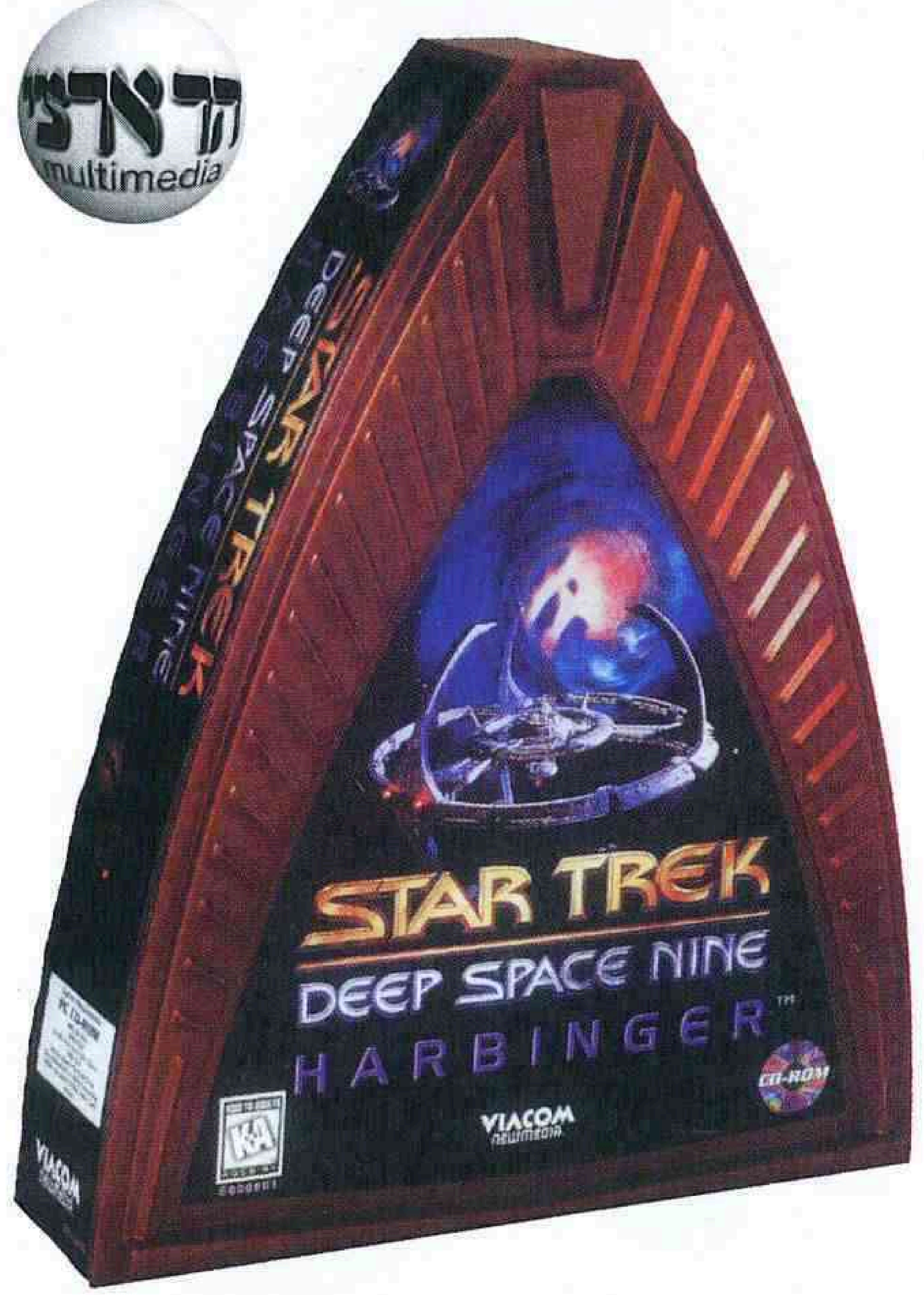
WWF בנוי בסגנון MK, ישנו תפריט לבחירת דמות, ולאחר מכן הקרב שבו, כמובן, צריכים לנצח. אם ב-MK3 הוסיפו את אפשרות הטורניר, כאן הוסיפו המתכנתים את הבחירה בין שני סוגי קרבות.

לאחר שבוחרים את הדמות ומתחיל הקרב, רואים את הדמות רצה לאורך הזירה, וכשהיא נעצרת רואים שמי שחיכה לה היה בסך הכל היריב שמנופף בידיו. אני ציפיתי למשהו הרבה יותר מרשים בפתיחת המסך, אולי קטע וידאו של קרב אמיתי או משהו בסגנון הזה.

גרפיקה

ב-WWF אין באפשרות המתכנתים להוסיף תמונות רקע של אתרים מוזרים כמו במשחקי המכות האחרים, היות והקרב מתרחש בזירה מגודרת בחבלים, ואנו נאלצים להסתפק בקהל המתלהב. הדמויות הועברו למחשב בשיטת הדיגיטיזציה, שבמהלכה לוקחים מידע לא דיגיטלי (אנלוגי) והופכים אותו למידע בשפה שתהיה מובנת למחשב, למשל בשפה הבינארית (שפה המורכבת כולה מהספרות 0 ו-1). השימוש בשיטה זו במקום בשיטות אנימציה למיניהן בהחלט משפר את המשחק.

בסופו של דבר מי שאוהב את ה-WWF יאהב גם את המשחק הזה, ובוודאי יסלח ל-ACCLAIM על החסרונות הבאים לידי ביטוי בעיקר באווירה.



רצח מסתורי, גזע שלם של יצורים חוץ ארציים באיום השמדה, כוכב שנידון לכליה.

ברוכים הבאים למסע בין כוכבים-הדור השלישי

DEEP SPACE NINE
Harbinger

יוצרי סדרת הטלוויזיה מביאים אליך עכשיו גם את המשחק - אחד על אחד.

הצטרף לצוות תחנת החלל

DEEP SPACE NINE

לקפטן סיסקו, לאודו, לקווארק, ולכל חבריהם מסדרת הטלוויזיה במלחמתם בדרואינים. מצא את הרוצח של שגריר הפדרציה, תכנן אסטרטגיות מלחמה בשיתוףעם יצורים זרים, והכל בשביל להציל מהשמדה את גזע הגמא וכדי למנוע מתחנת החלל גורל דומה.

http://www. viacomnewmedia.com

עכשיו בחנויות ברחבי הארץ

הזמן עומד מלכת. חייהם של אלפי בני אדם מוטלים על כף המאזניים. הצטרף לקורדה ה- Chronomaster אשר ייקח אותך למסע דרך "עולמות הכיס" המאוכלסים בשדים ומכשפות. הצטרף לאודיסאה בעולם בו אפילו המציאות מעוקמת, וקיפולי הזמן משנים את חוקי הפיסיקה.

Roger Zelazny (סופר המדע בידיוני הטוב ביותר בדורינו), ביחד עם DreamForge Entertainment מביאים לך את ההרפתקאה הגרפית המדהימה ביותר שנעשתה עד כה. אתה חייב לעצמך את המשחק הזה. אתה חייב את זה לאלפי האנשים אשר גורלם נתון בידיך.

Chronomaster
When Time Stends Still!

http:/./www.intracotp.com

ברוך בואכם למדור הטיפים המחודש. כפי שאתם יכולים לראות, המדור עבר שינוי תדמית קטן, ומעתה הוא מחולק לכמה חלקים: טיפים וקודים למשחקים שחולקו בגיליונות וויז (HUMANS), רמאויות (צ'יטים) וקודים למשחקים (DESCENT), עצות וטיפים אסטרטגיים (HEXEN), וכן "טיפים רגילים" כפי שפרסמנו עד היום (THE 11th HOUR).

חלק נוסף במדור הוא עריכת הקבצים. בחלק זה נראה לכם כיצד אפשר להוסיף כסף פסילות, מסכי רמאויות וכו'. כדי לבצע את הכתוב בטיפ יש להשתמש בעורך קבצים (XTREE או PC-TOOLS). אנו מזהירים כי עריכה לא נכונה של הקובץ עלולה לגרום לבעיות במשחק, לכן כדאי שתכינו עותק גיבוי של הקבצים שאותם אתם עורכים או שפשוט אל תתעסקו בזה.

החל מהחודש הבא ייפתח חלק של "שאלות ותשובות". חלק זה מיועד לאלו מביניכם שצריכים עזרה במשחק במקום מסוים או קוד לשלב מסוים, ואינם יודעים היכן להשיגו. נשתדל למצוא ולפרסם את התשובות לשאלות, ובמידה ולא נמצא, נפנה את השאלות לקוראים בחלק נוסף במדור שייקרא: "משימה בלתי אפשרית", ובו נבקש מכם למצוא ולשלוח פתרונות, קודים ותשובות לחידות. חלק זה יתפרסם לסירוגין עם החלק: "טיפ החודש", שבו נפרסם את אחד הטיפים הטובים והשימושיים שנשלחו אלינו.

מדי חודש נחלק בובת סטאר טראק לאחד מבין שולחי התשובות ל"משימה בלתי אפשרית", או לשולח הטיפים ב"טיפ החודש". ולרגל פתיחת המדור, אנו נותנים לכם הזדמנות נוספת לזכייה: שילחו אלינו רעיונות והצעות לשם חדש למדור הטיפים, והשם שייבחר ייזכה את שולחו בבובת סטאר טראק! אז לאחר שתסיימו לקרוא את המדור קחו דף ועט ושילחו לנו טיפים, רמאויות, רעיונות, הצעות ותגובות.

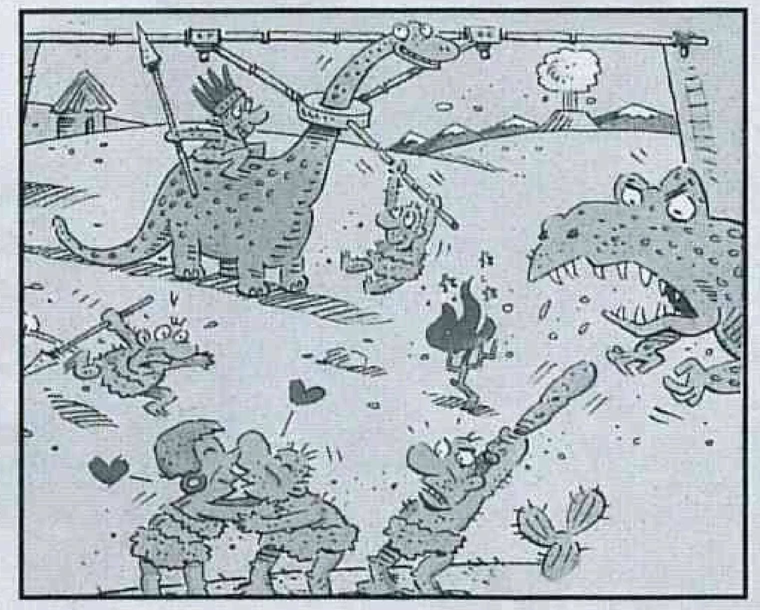
אורן ואור.

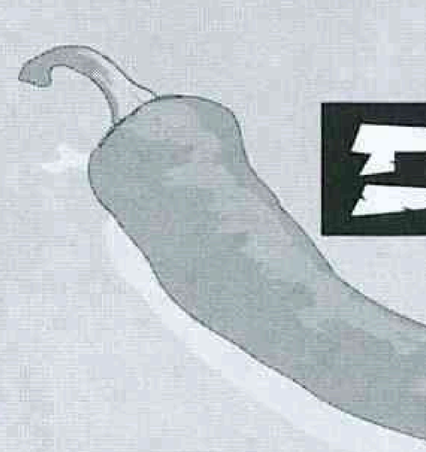
קודים

HUMANS

לפני מספר חודשים צורף לוויז המשחק HUMANS. למען אלו שנתקעו בשלב מסוים ורוצים להמשיך הלאה, צירפנו את רשימת הקודים לכל שלבי המשחק. הקודים יפורסמו במספר שלבים (החלקים הנותרים יפורסמו בגיליונות הבאים).

1	DARWIN
2	ANDIE PANDY
3	GET A LIFE
4	CARLOS
5	HOWIE
6	MOOBLE
7	CSL
8	THE HUMBLE ONE
9	PIXIE
10	MILESTONE
11	WAR WAR WAR
12	J MCKINNON
13	UNLUCKY
14	BLUE MONKEY
15	RED DWARF
16	BAD TASTE
17	THE KITCHEN
18	CJ
19	SORT IT OUT
20	SMART
21	VILLA3BORO2
22	EARLY MORNING
23	BORO4LEEDS1
24	EASY LIFE
25	JIMS TIES





טיפ

THE 11th HOUR

? איך פותרים את חידת הספרים בספרייה?

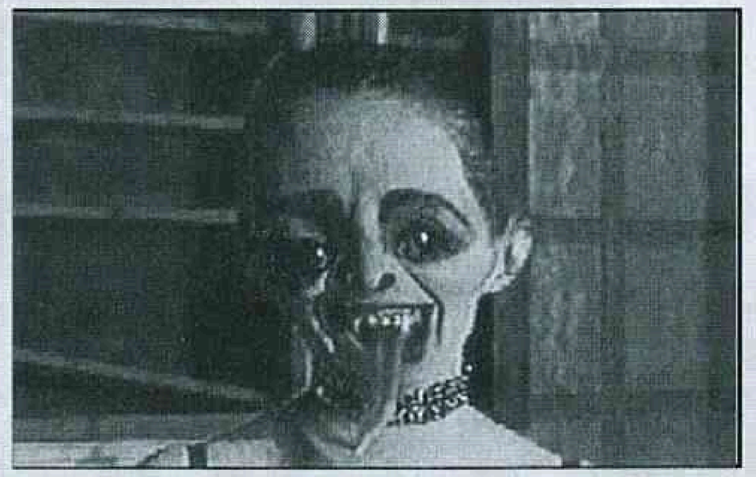
! תחילה יש להזיז את הספרים בחריץ השני והשלישי. לאחר מכן, יש להזיז את הספרים בחריץ החמישי והשישי, אחר כך את הספרים בחריץ השמיני והתשיעי, ולבסוף את הספרים בחריץ הראשון והשני.

? מה הפתרון לחידת הפירמידה?

! המלה הראשונה היא: "UNINTENTIONALLY". המלה השנייה היא - "STRAIGHTFORWARD".

? מה עושים בחידת הצלחות במטבח?

! עליך למספר את המקומות מסביב

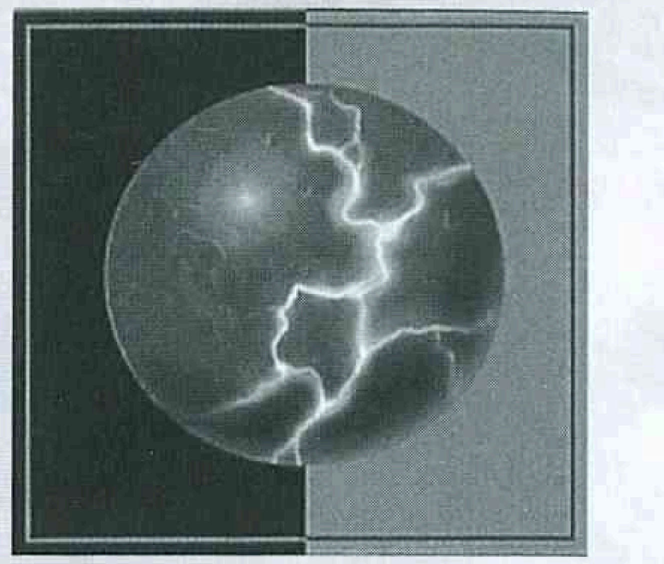


לעיגול בכיוון השעון. המקום הראשון צריך להיות כל אחת מנקודות הכוכב. אחר כך הזז את הצלחות לפי הסדר הבא: מנקודה 8 לנקודה 1, מ-6 ל-3, מ-4 ל-9, מ-10 ל-7 ומ-2 ל-5.

צ'יטים

DESCENT

המשחק מכיל מספר רמאויות (צ'יטים) שהחלטנו להביא בפניכם, אך חשוב לזכור שהשימוש ברמאויות יוריד את סכום הנקודות שצברתם במהלך המשחק לאפס, והרמאויות יכולות אף לפגום בהנאה



שלכם מהמשחק. בנוסף, הרמאויות לא יעבדו במשחקי מודם, רשת או חיבור סיריאלי.

המפתח לכל הרמאויות - "GABBAGABBAHEY". רק לאחר שתקישו קוד זה תוכלו להשתמש ברמאויות הנוספות:

- ★ MITZI - בעזרת קוד זה תקבלו את כל המפתחות.
- ★ Alt-F - אם תקישו קוד זה במסך המפה, תוכלו לראות את כולה.
- ★ GUILE - בעזרתו תקבלו את ה-Cloaking Device.
- ★ RACERX - נותן לכם תכונות של "בלתי פגיע".
- ★ TWILIGHT - מכוון את רמת המיגון שלכם ל-100.
- ★ SCOURGE - מאפשר לכם להשתמש בכלי הנשק מסוג WowieZowie.
- ★ BUGGIN - מפעיל את מערכת הטורבו.
- ★ BRUIN - מעניק לכם פסילה נוספת (חיים נוספים).
- ★ BIGRED - מאפשר לכם להשתמש בכלי הנשק מסוג SuperWowieZowie.
- ★ FLASH - מאיר מעבר של חבילות אנרגיה עד ליציאה.
- ★ AHIMSA - מנטרל את כלי הנשק של האויב.
- ★ BIOPSYTOYS - משמיד את ה-Reactor.

עצות ואסטרטגיה

HEXEN

מספר עצות שימושיות לדמויות השונות במשחק:

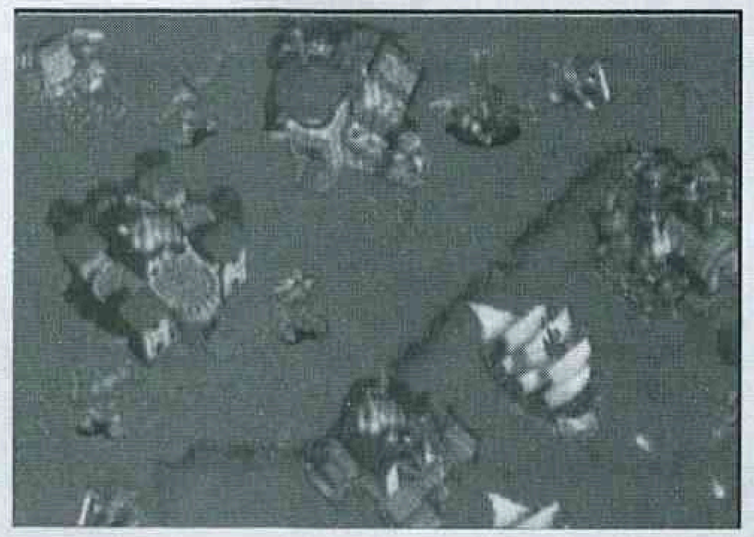
- ★ לוחם - שמור את כלי הנשק המיוחדים למפלצות החזקות. את יריביך החלשים יותר תוכל לנצח באגרופים בלבד.
- ★ כוהן - השתמש בענני הרעל כדי לחסום מעברים ולהרוג את המפלצות הקטנות יותר.
- ★ קוסם - השתדל לשמור על מרחק רב בין המפלצות לקוסם מאחר ולקוסם הגנה נמוכה, ודמותו מתה מהר כאשר היא מוקפת בהרבה יצורים.

מספר עצות כלליות למשחק:

- ★ השתמש במקשי החפצים המהירים (0-5) כדי להימנע מלפתוח בכל פעם את חלון החפצים.
- ★ רוב החלונות במשחק ניתנים לשבירה (על ידי שימוש במקש הלחימה). תוכל למצוא מאחוריהם מקומות אחרים, הפתעות, מפלצות או... כלום, אך בכל זאת תמיד כדאי לבדוק.
- ★ כתמי הלכלוך על הרצפה עשויים לעתים להיות קטלניים אם תעמוד עליהם.
- ★ נפילות מגובה רב יכולות לפגוע ואף להרוג את דמותך, גם אם הדמות במצב "בלתי פגיע".

צ'יטים

WARCRAFT 2



הנה כמה צ'יטים למשחק החדש והיפה של WESTWOOD. היכנס ל-MASSAGE והקלד:

- ★ GLITTERING PRIZES - ותהיה לך אספקה בדמות שמן, זהב ועצים.
- ★ IT IS A GOOD DAY DO DIE - ותהפוך לבלתי מנוצח.
- ★ MAKE IT SO - ותראה בניינים מוקמים במהירות.
- ★ HATCHET - חוטבי העצים יחטבו עץ בשתי מכות בלבד וייכנסו לגינס.
- ★ NO GLUES - מבטל מלכודות.
- ★ SHOWPATH - מראה מפה.

גולגולת

COLONIZATION

בספריית המשחק, היכנס לקובץ MENU.TXT והתעלם מכותרת המזהירה אותך משינוי בקובץ. הקובץ מחולק לכמה חלקים שכל אחד מהם מתחיל במלה כלשהי, למשל GAME@. לקראת סוף הקובץ יש כותרת בשם CUP@ ובשורה מתחת CHEAT.

השתמש ב-TEXT EDITOR והעבר את כל הבלוק הקרוי CUP@ אל מתחת לבלוק הקרוי PEDIA@, אבל לפני אותו אחד שנקרא END@. לבסוף תקבל קטע שייראה כך:

@PEDIA
@CUP
@END

בפעם הבאה שתריץ את המשחק תוכל לראות את תפריט הרמאות במקום תפריט ה-COLONIZOPDIA. היכנס לתפריט ותגלה דברים מועילים במיוחד.

מה אפשר לשלוח? הכל! טיפים, רעיונות, צ'יטים, תשובות לחידות, הצעות, תגובות, ביקורות ומה שרק רוצים. לאן לשלוח? ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114. או בפקס 03-5708174 ולא לשכוח לציין, עבור מדור הטיפים.

CYBERMAGE

הקוסם מארץ DOOM

מאת: דוד זילברשטיין

CYBERMAGE: DARKLIGHT AWAKENING הוא שמו של משחק הענק החדש מבית ORIGIN. משחק הרפתקה/פעולה בממשק 1st PERSON PERSPECTIVE (כמו DOOM, DARK FORCES וכו'), המהווה את הצעד הבא במשחקי VIRTUAL REALITY.

על עלילות

עולם משחקי המחשב הוא מהיר ודינאמי, כשהעלילה - הסיפור המנחה של המשחק - היא למעשה אובייקט נזיל, המשתנה ומתפתח בהתאם ליכולות הטכנולוגיות החדשות שאנו נחשפים אליהן, הן בתחום החומרה והן בתחום התוכנה. בשנים האחרונות, ניתן לומר שעלילת המשחק חזרה להיות סיפור, עלילה בפני עצמה, עם התחלה, אמצע וסוף, מתח, נקודות שיא ודמויות מורכבות.

אם במשחקים הראשונים, העלילה הורכבה על ידי מתכנת בעל דמיון שהשתעשע ברעיון מסוים, בתקופה האחרונה, במשחקים כמו GABRIEL KNIGHT, WING COMMANDER 3, PHANTASMAGORIA ועוד, העלילה הורכבה על ידי איש מקצוע (סופר, תסריטאי וכו') ולעתים על ידי צוות מקצועי. המשחק THE DIG, שסוקר בגיליון הקודם, הוא למעשה פיתוח של עלילה שכתב לא אחר מסטיבן שפילברג הנודע.

למרות זאת, אנו מוצפים ללא הרף במשחקים בעלי עלילה ריקנית שהם למעשה מכלול של אנימציות, גרפיקה וקול מטכנולוגיה חדישה, חסרי תוכן וללא כל אלמנט משחקי מהנה. במובן הזה, CYBERMAGE הוא מוצר נדיר. מפני שאם GABRIEL KNIGHT הראשון הוא מצוין מבחינת העלילה אך די חלש (כיום) מבחינה גראפית, PHANTASMAGORIA מכיל סיפור אימה קלאסי, אך הוא קל וקצר מאוד, REBEL ASSAULT II מתרברב באנימציות אך העלילה בו היא תירוץ מקשר בין קטעי משחק מוגבלים, אזי CYBERMAGE הוא משחק שמהווה את "הדור הבא" בשני התחומים - הטכנולוגי והעלילתי כאחד.

אמרנו שעלילת המשחק היא אובייקט דינאמי, וזה נכון. היא מעתיקה, מושפעת ושואבת רעיונות מסביבתנו המודרנית, המציאותית והבדיונית - מעולם הספרות בעיקר, ומעולם הקולנוע והטלוויזיה בפרט. אחד הז'אנרים החדשים יותר בספרות המדע בדיוני הוא ה-CYBERPUNK, שכבר זכה לכמה אזכורים בעיתון, בעיקר במדור משחקי התפקידים. הוא עוסק בעולם עתידני אפל, שהמעצמות השולטות בו הן למעשה חברות-על פרטיות (CORPORATIONS) ולא ממשלות דמוקרטיות.

הטכנולוגיה מגיעה לרמה מסוכנת ומבלבלת, והאוכלוסייה מתחלקת לשני תחומים קיצוניים, האצולה העשירה - אנשי חברות-העל, ולעומתם מסות ההמון הרעב, המכור לסם/למחשב. העלילה בסיפורי סייברפאנק מתמקדת בדרך כלל בטיפוסים אינדיבידואליים מהמגזר השני, מפסידנים, אנטי-גיבורים מושבעים, שעמוק עמוק בתוכם עדיין יש בהם משהו שונה, אולי ניצוץ תקווה המביא אותם ללחום ברשעותה של חברת-ענק זו או אחרת. ב-CYBERMAGE, ניתנת לך, השחקן, הזדמנות להיות אחד כזה.

העלילה

אם כן כותב העלילה של CYBERMAGE הוא לא אחר מ-D.W. BRADLEY, ולאלו מכם המרימים גבה, אוסיף ואומר שהוא ידוע בתור אחד מאומני הקומיקס הטובים בעולם, ותרם מפרי דמיונו לסדרת משחקי ההרפתקה WIZARDRY העתיקה (גם היא מבית ORIGIN).

בעולם הסייברפאנקיסטי הספציפי במשחק, חברות-העל יצרו קשר כלשהו עם יצורים זרים ולידיהם נפלה חלק מהטכנולוגיה שלהם.

בניסיונך להציל זר שצלף מנסה לחסלו, אתה נפגע מהירי ומת. רצה הגורל והזר הוא חייזר, שעסק בניסוי התקנת גביש בעל כוחות זרים ומוזרים המעניקים כוחות-על. כהוקרת תודה על הצלת חייו, הוא מחליט להשתמש בך בתור שפן-הניסיון ולהתקין את הגביש במוחך. NECROM, האיש הכי רע ובוודאי גם הכי עשיר בעולם, הוא למעשה האדם היחידי האחר שעבר השתלה כזו, והוא בהחלט לא מעוניין במתחרים. לכן הוא שולח צוות שיחסל אותך, אך נכשל. בשן ועין אתה נחלץ, ומגלה שאכן הוענקו לך חיים נוספים, ויתרה מזאת - כוחות-על.

אתה, הכלאה בין לוחם קומנדו לרייסטלין המכשף - נחלץ בירייות, חומרי נפץ וכדורי-אש מן המעבדה ובורח אל העיר. לא מנוחה ונחלה יחכו לך שם, משום ש-NECROM הוציא פרס על ראשך, וכל יצור מקומי, שחזק דיו כדי להחזיק מקל, בעקבותיך - החיים קשים.

מכיוון שניחנת בכוחות קסם, בכל פעם שתהרוג מישהו חי, תראה בקווי מתאר מעומעמים את נשמתו רגעים לפני שהיא פורחת ממנו והלאה. אם תתפוס אותה, היא תעניק לך משהו (עוד כוח, עוד כוח קסם, עוד חיים וכו'). אם תשרוד מספיק זמן ותצבור ניסיון, תלמד כשפים נוספים, עוצמתיים וקטלניים יותר.

המשחק מציאותי - והמציאות מדומה

דיברנו על ממשק 1st PERSON PERSPECTIVE בסגנון DOOM, כך שרובכם יודעים למה לצפות - מסדרונות ומבוכים תלת ממדיים, הרבה כלי נשק, דלתות, מפתחות וכל הפרטים שהתרגלנו לראות במשחקים מדור ה-VIRTUAL REALITY (מציאות מדומה), אליהם ניתן לחבר קסדה/משקפיים עם ממשק I/O ולשחק במציאות מדומה.

כאמור, גם מבחינה טכנולוגית, CYBERMAGE מהווה את "הדור הבא". קודם כל, הרזולוציה של המשחק היא 640x480 ולא 320x200 כביתר משחקי ה-1st PERSON PERSPECTIVE (פרט ל-WITCHAVEN שגם תומך ברזולוציה הזו). מעבר לכך, אם ב-DOOM הלכנו ברגל, ב-QUARANTINE נסענו במכונית וב-MAGIC CARPET עפנו ב-CYBERMAGE שלושתם אפשריים - אתה יכול לנסוע בכלי רכב שונים (ממכוניות עד טנקים), לטוס ברחפת או ללכת ברגל. אופציות כמו להשתטח ולקפוץ שאנו מכירים מ-SYSTEM SHOCK ו-DARK FORCES, כבר הפכו לסטנדרטיים ואפשריים גם כאן. המשחק מתרחש במעבדות, מערות, ערים (!!!), מקדשים, מערכות ביוב ואזורים אחרים.

אינטראקציה

למרות שהמשחק נראה כמו משחק אקשן, אומנם מתוחכם ביותר אך בסך הכל משחק יריות נוסף ממשפחת נספחי DOOM, כדאי שתדעו ש-CYBERMAGE הוא משחק אינטראקטיבי בכמה רמות מעל DOOM וחבר מרעיו. קודם כל, אנשים מדברים אליך, אויבים וידידים כאחד. וכדאי שתבינו, התקדמנו מאז ימי "STOP!" ב-WOLFENSTEIN, הם יכולים להשתמש במשפטים שלמים, להגיב אחד לשני, להגיב למה שאתה עושה, וסתם לקלל או להעיר. האנשים יכולים להילחם בך, אחד בשני ו/או אף לעזור לך להילחם באחרים. במהלך קרב ניתן לגלות כי הם בעלי אינטליגנציה מוגבלת, אך רובם יודעים לזוז בכדי לא להיות מטרה נייחת ולהתכופף בכדי להיות מטרה "קטנה" יותר. הסביבה היא אינטראקטיבית - אתה יכול לצפות במשדרי חדשות, בהודעות וידאו שונות וכו', ואם כרטיס הקול שלך מספיק טוב, תשים לב שאפקט הסטריאו מנוצל לחלוטין במשחק. חבל רק ש-ORIGIN ממש כמו במשחקם האחרון, CRUSADER לא הכניסו לממשק ה"אקשן" אפשרות לענות, כך שבשני המשחקים אתה מקשיב לאנשים ומגיב בהתאם, אך אינך יכול להשיב להם. וחבל.

סיכום

CYBERMAGE הוא משחק מפתח, מעין אבן דרך בין המשחקים של היום לדור של משחקי מציאות מדומה. מעריצי DOOM יאהבו את הפעולה שבו והגיוון הרב, ופליטי ULTIMA UNDERWORLD ו-DARK FORCES יתלהבו מהרפתקת פעולה עם ממשק רב אפשרויות אך פשוט להפעלה. מלוטש, מרהיב ושווה כל אגורה.

PC

QUEST FOR FAME
הדרך לתהילה

מאת: אור פלג

למרות שמו, המשחק איננו "קווסט" במובן שהכרתם עד היום. כדי לנגן עם ארוסמית, לא תיאלצו לפתור חידות היגיון ובעיות מסובכות ברמה של אינדיאנה ג'ונס. הדבר היחידי שבו כדאי לכם להצטייד הוא מעט חוש קצב, הכרה שטחית של שירי ארוסמית והרבה אהבה למוסיקה.

החידוש הטכנולוגי ההופך את המשחק לחוויה אינטראקטיבית הוא ה-Virtual Pick, מפרט גיטרה עשוי פלסטיק, המתחבר לשקע המדפסת במחשב (חיבור סיריאלי), ובעזרתו ניתן "לפרוט" כמעט על כל דבר - לדוגמה: מחבט טניס, מטאטא, על הגוף וכיוצא באלה. ברגע שהמפרט נוגע במשטח קשיח כלשהו, הוא מעביר אותות למחשב המשמיעים מייד צלילי גיטרה.

גם אם אין לך חוש קצב מדהים ואף פעם לא ניגנת בגיטרה, אין לך ממה לחשוש. בכל שיר תוכל להפעיל את מערכת ה-EKG, ובעזרתה תראה מתי עליך "לפרוט" על ה"גיטרה" שלך ובאיזה קצב, כמו גם לבדוק עד כמה דייקת בנגינתך בהשוואה לנגינה המקורית.

כמו כל נגן מתחיל, גם אתה תתחיל להתאמן בחדרך עם מערכת הסטריאו ותחכה שיגלו אותך. בנוסף תוכל להשתתף בחידוני טלוויזיה, בהם תצטרך לחזור על קטע נגינה מסוים על פי שמיעה, ואם תצליח תוכל לזכות בדיסקים עם שירים נוספים שבאמצעותם תוכל להתאמן. לאחר שתנגן היטב מספר שירים, תוזמן לנגן ולהתאמן עם להקה צעירה (עדיין לא ארוסמית) במוסף. כשתנגן טוב יותר, תינתן לך ההזדמנות לנגן במועדון הבלוז, שם תחכה לפריצת הדרך הגדולה שתוביל אותך לאולפן ההקלטות, בו תקליט שיר ביחד עם ארוסמית, ומהאולפן תגיע לאיצטדיון ענק, שם תעמוד על הבמה מול קהל של אלפי מעריצים, ותנגן בקונצרט רוק עם הלהקה - ארוסמית.

חשוב לזכור שהדרך לאיצטדיון ארוכה, ועוברת דרך נגינת חלק מהשירים "לבד", מבחנים מוסיקליים רבים (שחלקם ייעשו על ידי אנשים המנסים להכשילך), וקשיים נוספים בדרך לתהילה, אך מאחר ומטרת המשחק היא לבחון את יכולת הנגינה וחוש הקצב שלך, תוכל בכל שלב להיעזר ברמזים על מנת להמשיך.

למשחק כולו שלוש רמות קושי שונות, ובשירים השונים תוכל לבחור בין ארבע רמות קושי, מרמת Basic ועד ל-Leader, הדורשת ממך שליטה ברמה גבוהה מאוד בגיטרה.

הגרפיקה במשחק משלבת בין קטעי וידאו באיכות גבוהה ואנימציה, כך שתראה דמויות מצולמות משוחחות עם דמויות מצוירות (כמו ברוג'ר ראביט). המשחק מכיל למעלה מ-10 סצינות שונות, שלא מאפשרות להתעלם מהמחשבה שהושקעה בעיצוב התמונה מבחינת שילוב הצבעים, אור וצל, ופרטים קטנים נוספים ההופכים את התמונה למושלמת. הסאונד לא מאכזב, כך שתוכלו לשמוע (ולנגן, כמובן) את להיטי ארוסמית הכלולים במשחק, וביניהם: Dude, looks like a lady ,Born to be wild Living on the edge ושירים רבים נוספים. בנוסף, הסאונד של הגיטרה מותאם אוטומטית למקצב השיר, וכל שעליכם לעשות הוא לנגן לפי הסימנים המופיעים על גבי המסך.

תוכנת ההתקנה של המשחק תוביל אתכם שלב אחר שלב בהתקנה, תבדוק גורמים שונים העלולים לגרום לבעיות במשחק ותורה לכם כיצד לתקנם, כך שמייד לאחר סדרת הבדיקות וההסברים הפשוטים של תוכנת ההתקנה, תוכלו להפעיל את המשחק בצורה חלקה וללא כל בעיה. למרות שעיקר המשחק הוא נגינה של שירי ארוסמית בעזרת המפרט, המשחק לא מיועד רק למעריצי הלהקה וחובבי הנגינה המושבעים, אלא גם לאלו המחפשים משחק קצת שונה, לא עוד יריות וחידות מסובכות - רק קצב, מוסיקה ותהילה.

PC

SIMISLE
אי שפיות

מאת: אידלס דוד

מאז שיצא לשוק המשחק המקורי של SIMCITY (1980), חברת MAXIS הפתיעה אותנו פעם אחר פעם - SIMANT, SIMEARTH, SIMLIFE, SIMFARM ו- SIMTOWER. מסתבר שהם בנו סימולטורים על כל דבר בעולם, וכמעט תמיד עשו אותם מאוד מעניינים. SIMISLE איננו נמצא בראש ה"סימים" האהובים עליי, אבל הוא עדיין משחק סימולציה מרתק ומעורר עניין.

ב-SIMISLE אתה עומד בראש צוות של אנשי מקצוע, העושים כל דבר לפי פקודתך, כשבשליטתך יש מספר איים. אל תוך סביבה שברירית זו אתה נכנס עם דחפורים, ג'יפים, מדענים ודרכי התנהגות אמריקניים טיפוסיים. המטרות שלך משתנות לפי התסריט, באחד מהם עליך להקים תעשיית תיירות באי קדמוני עם אוכלוסייה מרוששת מבחינה כלכלית, או לבנות מפעל המזהם את הסביבה שאינו מותאם לתנאי הטבע שמסביבך.

חמוש באנשי מקצוע וחשבון בנק שמן, אתה יוצא למשימה. הפקודה הראשונה היא להעלות את רמת העסקים של האי, למצוא את חומרי הגלם ולייצר מקומות עבודה. שים לב, כל פעולה שאתה עושה משנה את שיווי המשקל של היער הטרופי שעל האיים.

תוכל לנהל את העסקים שלך ולהגשים את המטרות בכל דרך שתבחר. השמד יערות כדי לבנות את גן העדן הפרטי שלך, הכפל את תפוקתם של מכרות ומפעלים כדי לנפח את חשבון הבנק שלך, אך אל תטעה - ההחלטות שלך משפיעות על האי, רמת הזיהום עולה, הצמחייה ובעלי החיים סובלים והאוכלוסייה המקומית נעשית מוטרדת.

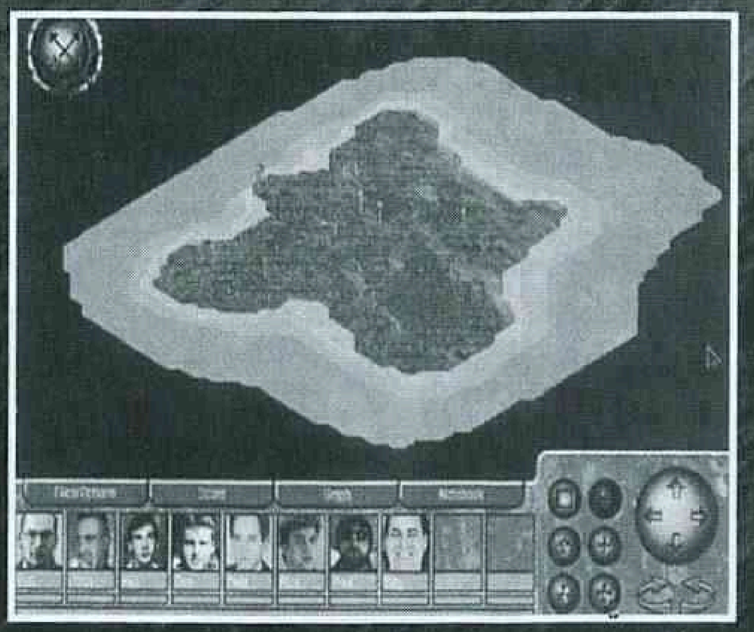
לעתים, המשחק אינו מובן. לדוגמה, בחוברת ההסברה רשום - אל תפחד להרוס כפר של דייגים כדי לבנות עוד חדרי מלון באזור, שכן אנשי הכפר יגורו בעיר, ילבשו בגדים משונים וישעשעו את התיירים.

הצורה האין סופית של המשחק הופכת אותו לאתגר מעורר עניין. אתה באמת יכול לעשות מה שבראש שלך, להעביר תושבים ממקומם או לחולל אנדרלמוסיה באקולוגיה המקומית, והכל ברדיפה אחר הדולר הכל יכול. אם אתה מרגיש נדיב, אתה יכול לבחור בדרך אחרת ולנסות לפתח את האי, כך שהתעשייה והטבע יפריעו זה לזה כמה שפחות.

כאשר תקבל את האי החדש והמשופר שלך, תמיד תוכל לסמוך על אסון טבע שיחסל לך את התוכניות המוקדמות - התקפה של כרישים יכולה להרחיק את התיירים מהחופים שלך או הוריקן מזדמן יזרע הרס בכל האי.

המשחק מספק מגוון רחב של מטרות ואסטרטגיה, אך הגרפיקה לא מוסיפה מספיק חיים לאיים. ברור שאתה יכול לראות אניות נוסעים פוקדות את נמליך ומשאיות לכריתת עצים מופיעות ביער, אבל זה הכל. אנימציה עשירה יותר הייתה הופכת את משחק הסימולציה למרתק יותר. אולי איזה דינוזאור או שניים היו מעלים את הדופק של המשחק.

למרות הגרפיקה הפשוטה, SIMISLE הוא עדיין משחק סימולציה אתגרי ומושך. וכמו תמיד, משחקים של חברת MAXIS יועדו לסוג מסוים של שחקנים.



גלון לשחורי המדים

POLICE QUEST: SWAT

מאת: דוד זילברשטיין

בזמנו היו שטענו ש-POLICE QUEST IV מציאותי באופן מוגזם. חברת SIERRA לא נרתעה מהביקורת, וב-POLICE QUEST: SWAT, בו אתה מגלם שוטר ביחידת הסער של המשטרה, אתה צריך לעשות הכל, ממש הכל, החל משינון החוק היבש, דרך מטווח יומי בנשק וכלה ב"ניטרול" חשוד בעת הסתערות.

המפקד בדימוס דאריל פ. גייטס ממשטרת לוס אנג'לס, מלווה את חברת SIERRA כבר שנים רבות בסדרת POLICE QUEST, ואם נעקוב אחר הסדרה נוכל לראות דרכה את ההתפתחות הטכנולוגית בעולם המחשבים. התחלנו בהרפתקת טקסט בגרפיקה המכילה 4 צבעים, ועם התפתחות ה-EGA כבר היו לנו 16 צבעים. יותר מאוחר עברנו ל-256 צבעים עם ה-VGA וכבר יכולנו לשחק באמצעות עכבר. וכיום - :POLICE QUEST SWAT, שבתהליך יצירתו נוצלו טכנולוגיות מחשב, וידאו וקול מהמתקדמות בעולם, הוא הפרק החדש בסדרה ובו ניתנת לך ההזדמנות להיות שוטר ב-SWAT, יחידה מיוחדת המשתמשת בכלי נשק, אמצעי לחימה וטקטיקות מתקדמות במבצעיה, משהו כמו הימ"מ שלנו (שמו העברי של המשחק).

ביה"ס לשוטרים מתחילים

ובכן, המשחק מתחיל כשאתה מצטרף ל-D. PLATOON, יחידת ה-SWAT של משטרת לוס אנג'לס. המפקדים שלך מסבירים לך מה עליך לעשות.

באופן עקרוני, רוב המשחק מתרחש בשלוש זירות אותן תמצא במסך המפה - מטה המשטרה (METRO), ביה"ס לשוטרים והמטווח. במטה המשטרה תעבור סדרת שיעורים תיאורטיים, תוכל ללמוד ולשנן חוקים ונהלים ולצפות בראיונות עם שוטרים אמיתיים מ-D. PLATOON.

למעשה, השחקן (זה שקורא את העיתון עכשיו) לא הדמות, צריך ללמוד, לשנן, להבין ו... ליישם! הדבר לא יסתכם בלחיצת כפתור והודעה שעברת שיעור בלוחמה בטרור, אלא יש להקשיב להרצאות (לכן חובה לשלוט באנגלית במשחק הזה), ולשאול שאלות את השוטר המרצה במידה ולא תבין משהו. והכי חשוב, לאחר מכן, ליישם את החומר הנלמד במצב אמת.

תשתית המשחק בנויה כך שמבחינה טכנית אינך יכול ליישם פעולה שלא למדת. למשל, באחד משיעורי הפריצה למבנה מבוצר תלמד את טכניקת ה-PIE SLICE, המאפשרת להסתובב אל ה"שטח המת" (אותו אי אפשר לראות מעבר לדלת/פינה) במקום לעבור/לפנות. רק לאחר שתלמד זאת יופיע סמן ה-PIE SLICE כאפשרות פעולה במצב אמת.

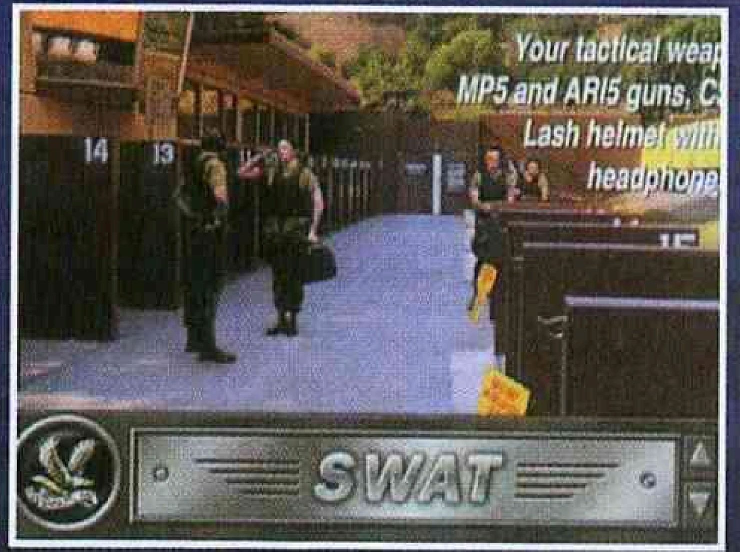
כל ההתחלות קשות

כשתפעיל את :POLICE QUEST SWAT (אגב, המשחק תומך ב-Windows 95) ותירשם ל-D. PLATOON יגיע חלק מתיש של הסברים, קריאה, ראיונות ומטווחים אינסופיים. רק לאחר קריאת-המצוקה הראשונה, במצב אמת, תצטרך לפעול לפי הוראות ופקודות, ולאלתר כשצריך. חלק מלימודי/תרגולי הרקע יכילו הסברים לגבי שפת סימני ידיים ודיבור על ידי מכשיר קשר (LASH) מיוחד ועדין, המיועד למשימות חשאיות. השימוש בו לא מצריך לדבר בקול רם, משום שהוא צמוד לגרון שלך ומגביר את קליטת תנודות מיתרי הקול. כשחברי הצוות שלך ידברו איתך בעזרת ה-LASH ויתקשרו איתך בעזרת סימני הידיים, רק אז יתגלה ערך המשחק ואתה תתחיל להיסחף אליו ותתקדם בהנאה ממשימה למשימה.

השולף המהיר במערב

לעתים קרובות תיאלץ לירות בנשק חם, למרות שהסמל ROOKER יזכיר שהתקרית הטובה ביותר היא זו שמסתיימת ללא ירייה אחת. וכך זוכים להזדמנות להיות קלעים קטלניים וחסרי רחמים. הירי מתבצע בעזרת העכבר, ולמרות שהוא כלי קל ופשוט לכיוון, נכנסו פקטורים של הדף ותדירות ירי לחישוב המיקום של הסמן, כך שלאחר כל ירייה הסמן בעצם "נהדף" קצת למעלה.

בשלב מתקדם במשחק אתה מתמקצע ובמקום להיות תוקף החודר למבנה, אתה מוסווה הרחק מהבניין, כך שבעזרת רובה



צלפים וכוונת טלסקופית תפעל כחלק מקבוצת ההסתערות. "קורס הצלפים" שעליך לעבור, הוא מסובך וקשה יחסית. עליך ללמוד על השפעות הרוח, המרחק וכוח המשיכה על יכולת הכיוון שלך. בחוברת המשחק (ובשיעורים שתקבל במשחק עצמו), יוסברו לך הנוסחאות הדרושות לחישוב הזוויות והמרחקים שיביאו לפגיעות מוצלחות במטרה.

כן, המפקד!

לאחר שתתקדם במשחק תוכל לפקד על צוות ההסתערות בעצמך. לפני החדירה תנתח את המבנה הספציפי, החשודים המשוערים והמצב הכללי (בני ערובה, פצצות זמן וכו'...). לאחר שהמבצע החל

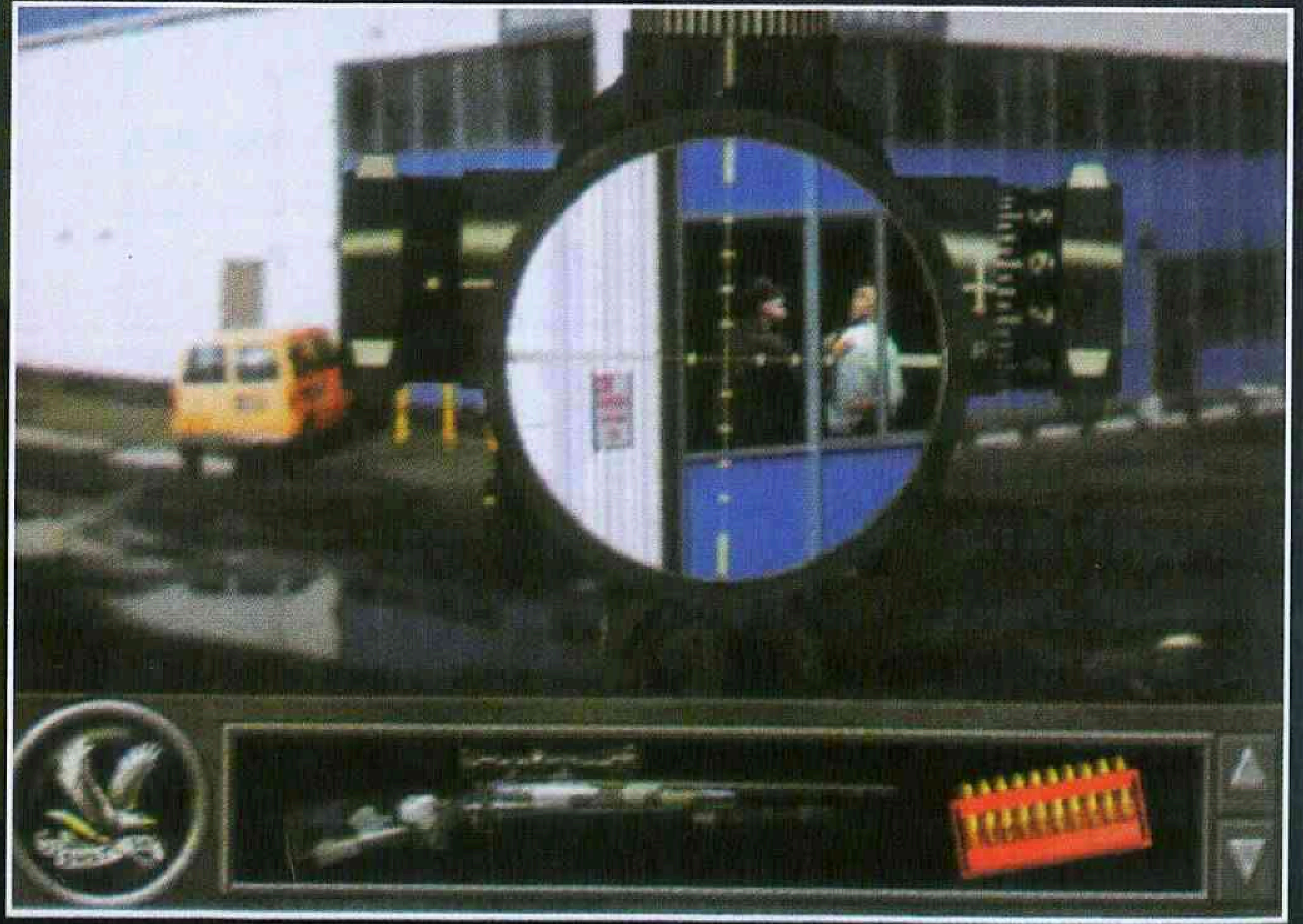
עליך להיות עירני לשדרים ולסימני הידיים של חבריך לקבוצה, ולתת פקודות לכל אחד מאנשי הצוות, תוך כדי התחשבות בגורמים שלא התכוננת אליהם מראש. עליך להיות חכם, מבריק, קפדן, בעל כושר אלתור ולעשות הכל מהר וביעילות, היות והאויב לא בדיוק מחכה שתבוא לעצור אותו.

סיכום

המשחק באורך ארבעה תקליטורים ולא ערוך בצורה טובה, כך שעלינו להיות קצת "D.J.-ים" ולהחליף תקליטורים כל הזמן (מזכיר קצת את תקופת משחקי התקליטונים). הגרפיקה ואנימציות הווידאו מהממות, המוסיקה מותחת ומקורית, הקול מציאותי (לכלי נשק שונים קולות נפץ שונים!) והדיבור שוטף לכל אורך המשחק.

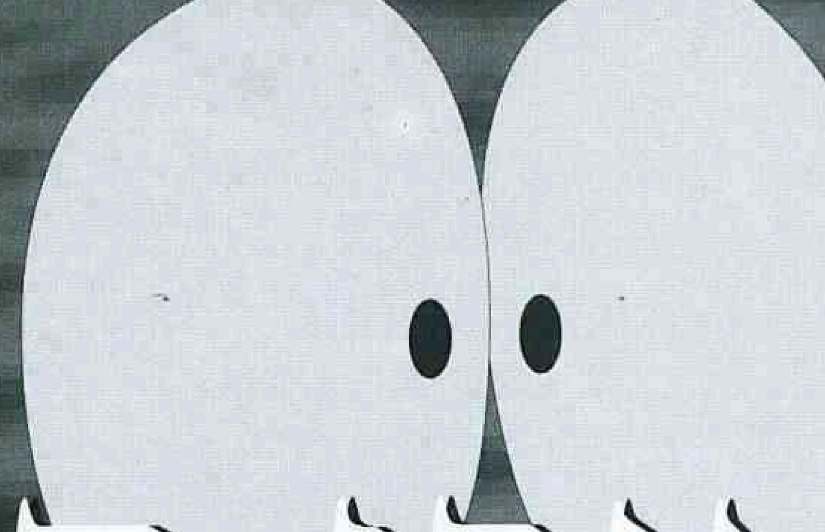
האם הוא מציאותי מדיי? אני לא בטוח. חברת SIERRA הוציאה כמה משחקים באותו זמן ובסגנונות שונים. אם GABRIEL KNIGHT II הוא קווסט עלילתי מדהים, THE DIG מלא חידות קשות ומעביר אווירת מדע בדיוני ועתידנות, אזי POLICE QUEST: SWAT הוא עכשווי והכי ריאליסטי שיש.

מעריצי POLICE QUEST הוותיקים, עלולים להתאכזב מהיעדרן של הדמויות המוכרות והאהובות, אך זהו משחק מצוין עם סיפור חדש. ועוד משהו, שימו לב שב-SIERRA נזהרו וקראו למשחק POLICE QUEST: SWAT ולא POLICE QUEST 5 ובעצם בשום מקום לא מצוין ששרשרת הקווסטים המצליחה נסתיימה - ייתכן שבעתיד נגלה ש-SWAT הינו משחק נפרד העומד בפני עצמו.



PC

לומדות



ערן הסקרן

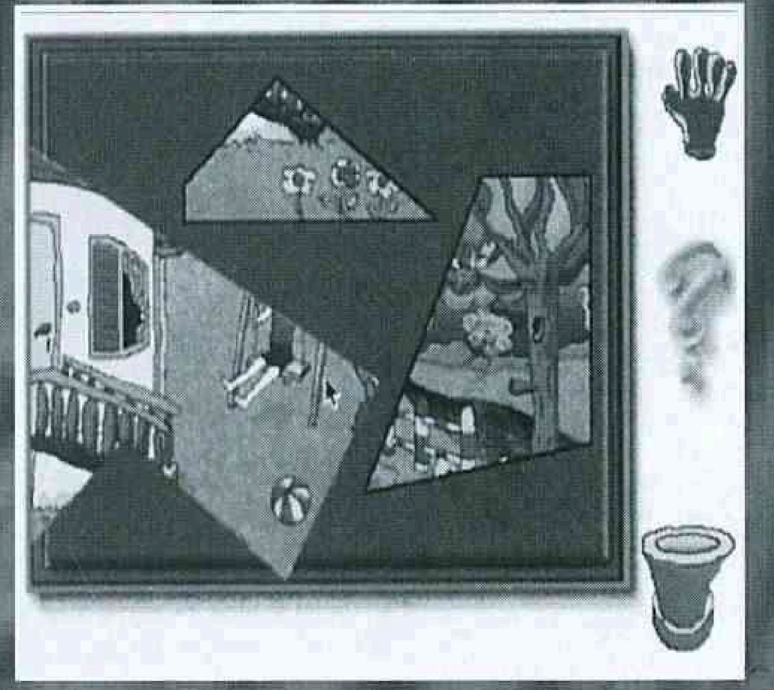
ספר זה לא כל הסיפור

מאת: אור פלג

אם בעבר הקריאו ההורים לילדיהם ספרים כדי שילמדו ויחכימו, הרי שהיום אפשר פשוט להכניס תקליטור לכונן, ולתת לילד לעשות את השאר.

"ערן הסקרן", הוא אחד מאותם סיפורים שהתחילו כספר עם דפים, ציורים ומלים כתובות, אך עם התפתחות הטכנולוגיה וכניסתם של ספרים אינטראקטיביים לשוק, הפך גם הוא מעוד ספר פשוט למשחק מולטימדיה חינוכי. לנוסטלגיים מביניכם, ולאלו שעדיין מאמינים במלה הכתובה ובערכו החינוכי ללא תחליף של הספר, מצורף לאריזה גם הספר כמתנה.

מטרת המשחק היא ללמד ילדים בגילאי 3–8 את כללי הזהירות במקומות שבהם הם בדרך כלל מבלים את זמנם, מקומות תמימים לכאורה, בהם אורבות סכנות רבות - במטבח, בחדר הילדים, בחצר ובים. הפעילויות השונות המוצעות ייעשו בארבעת המסכים הללו.



התקליטור כולל מספר אפשרויות, ביניהן האפשרות המתבקשת של הצגת הסיפור על מסך המחשב. באפשרות זו ניתן לצפות בתמונות הסיפור כפי שהן מופיעות בספר, ובנוסף ניתן לראות גם את חני נחמיאס מספרת את הסיפור מהתמונות עצמן, כשהיא יושבת על השידה בחדר, בתוך הטלוויזיה או תלויה במהופך מצמרתו של עץ.

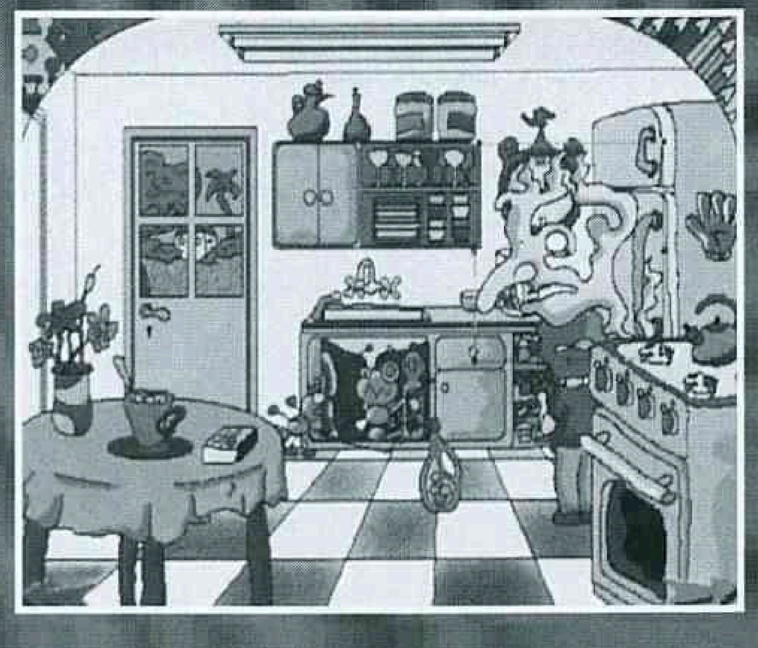
את המשחק ניתן לשחק גם בגרסה עברית, וגם בגרסה האנגלית שמתאימה לגילאים מבוגרים יותר, כשבגרסה האנגלית במקום חני נחמיאס, מספרת את הסיפור, סוזי מילר, הזכורה לאחים הגדולים מסדרת הקלאסיקה, סוזי וג'רי.

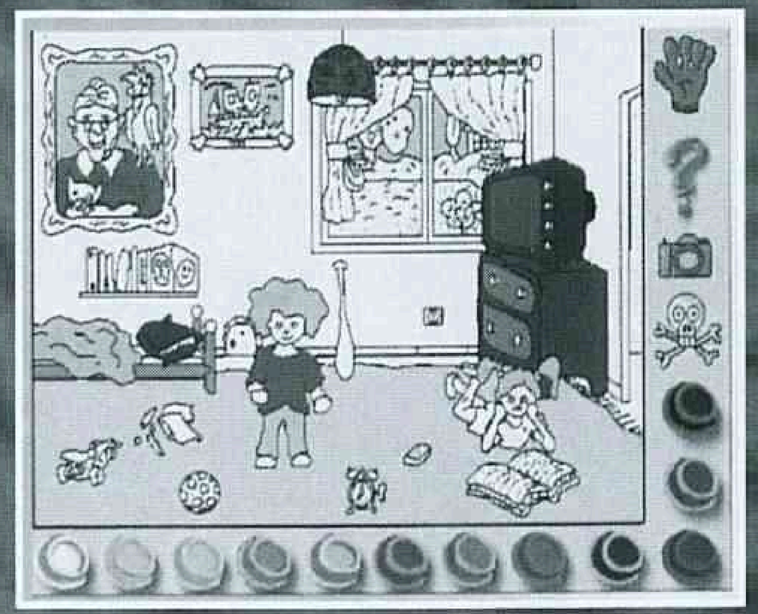
אפשרות לימודית נוספת בתקליטור היא המסכים האינטראקטיביים - באפשרות זו יכול הילד לבחור באחד מארבעת מקומות המשחק, ובמסכים אלו ניתנת לו האפשרות ללחוץ בעזרת סמן העכבר, על אחד החפצים או האנשים שבתמונה, ולגרום להופעת סרטון אנימציה קצר שבו יראה קטעים משעשעים או אזהרות מפני דברים מסוכנים. אחד הדברים שלא אהבתי באפשרות זו, שאמורה להשיג את מטרת המשחק, הוא השימוש שנעשה לעתים בדרך ההפחדה, על מנת להעביר את מסר הזהירות. לדוגמה, כשהילד לוחץ על הכיריים, יוצא משם שד המודיע לילד בקול אימתני שאם לא יהיה זהיר ייגמר לו האוויר. אך יחד עם זאת, לא כל ה"סכנות" במשחק מוסברות כך, והנושאים מוסברים בדרך חינוכית, ובליווי סיסמאות מחורזות נוספות, כגון: "יפה ונעים לשחק בחצר אבל גם שם כדאי להיזהר," כדי להקל על זכירתן ולהפוך אותן ליותר "ידידותיות".

אפשרות נוספת במשחק היא הרכבת פאזלים של ארבעת המסכים, כשבכל מסך מופיע הפאזל ברמה ובצורה שונה, החל מריבועים רגילים ועד לצורות שונות ולא מוגדרות אותן צריך הילד לסדר בתמונה.

האפשרות האחרונה שמציע המשחק היא אפשרות הצביעה בה יכול הילד לבחור בין ארבע התמונות, ולהשתמש ב-12 הצבעים השונים כדי לצבוע אותן. בנוסף, ניתן להדפיס את התמונות הצבועות, או את התמונות על קוויהן החיצוניים בלבד, ולעודד את הילד לצבוע את התמונה בצבעים רגילים.

יתרונה הבולט של הלומדה הוא שלא צריך מחשב חדיש במיוחד כדי להפעילה, אלא ניתן להסתפק ב-386DX33 עם 4MB זיכרון פנימי ו-Windows 3.1 ומעלה. בלומדה זו, המשלבת מוסיקה ותמונות באיכות גבוהה לא מלמדים חשבון או מקצוע אחר, אלא כיצד להיזהר מסכנות שעלולות להיות יותר רציניות ממה שבדרך כלל חושבים.

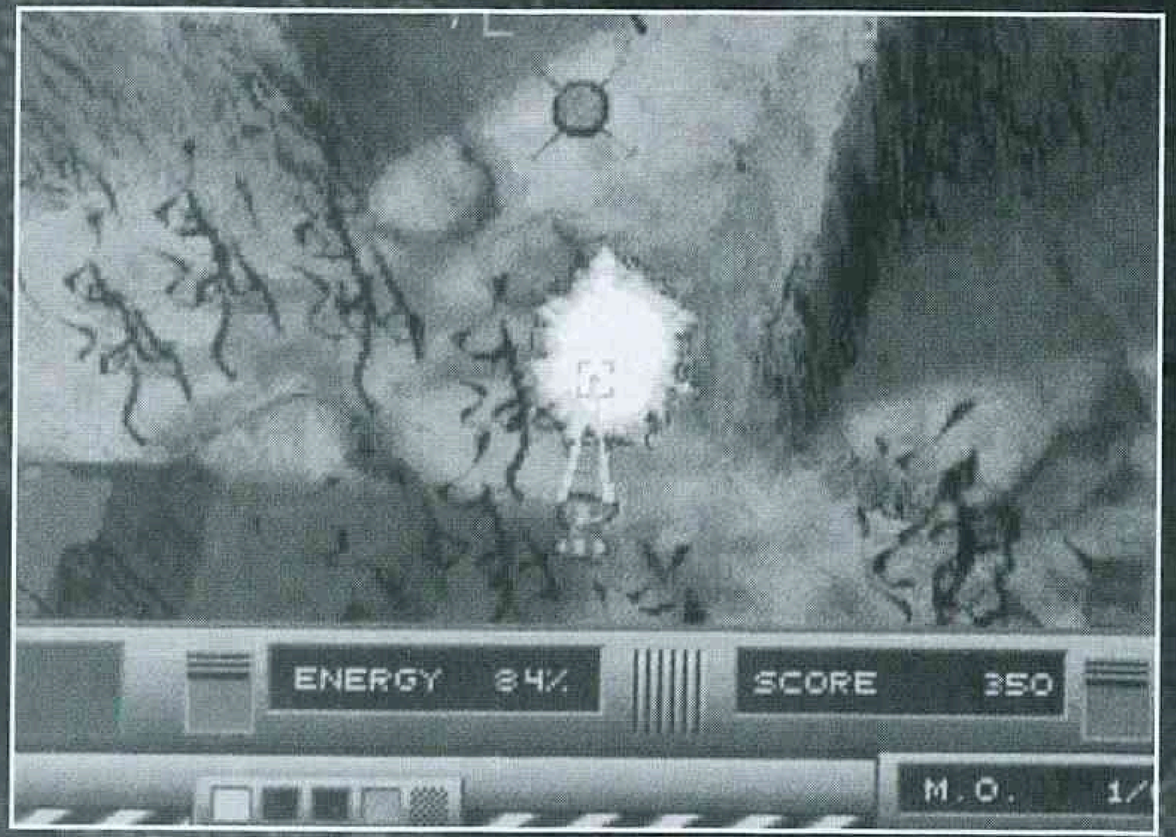




PC

WETLANDS

נייר המים



מאת: אורן רביב

NEW WORLD COMPUTING ניסתה ליצור משחק דמוי CYBERIA, ואנו ניגשנו לבדוק את העניין.

CYBERIA, היה משחק שהצליח להעלות את הרמה ואף מעבר לה ולשלוט בתחום משחקי ה-ARCADE, וזאת בנוסף לתמיכה של גרפיקה מיוחדת ויפה. אבל מה לעשות, ומשחקים כמו CYBERIA אין הרבה, ורוב המשחקים שיצאו לשוק בניסיון לחקות את המשחק המקורי לא הצליחו, משום שנכשלו בניסיון לשלב משחק פעולה מהיר עם גרפיקה מיוחדת בסגנון הקומיקסים הישנים, שילוב שהצליח ב-CYBERIA.

המשחק מכניס אותך לנעליו של חוקר וצייד ראשים (BOUNTY HUNTER) העונה לשם קול, שמנסה לתפוס אסיר נמלט. כדי להשיג את מטרתך תיכנס לעיר תת-ימית ענקית השוכנת בקרקעית האוקיינוס, ומורכבת ממסדרונות ומבוכים. בזאת לא מסתכם העניין, למשחק נכנס מטורף חסר מעצורים שהחליט להטיל על עצמו את משימת פיצוץ העולם וגם בו עליך לטפל.

אנו זוכים לראות את סיפור הרקע בצורה מצוינת שנובעת בעיקר משילוב שני סוגי גרפיקה - מבט דו ממדי כשהדמויות מוצגות בציורים בסגנון ספרי הקומיקס הישנים (כמו במשחק FULL וגרפיקת 3D. הגרפיקה היפה נותנת לך את ההרגשה שהנה השתלם לך לא לקנות את הדיסק הכפול של משינה ולהשקיע במשחק מחשב, אבל... כרגיל ישנו אבל.

כשתתחיל לשחק בסצינות הפעולה, תתחיל להבין שגרפיקה יפה וסיפור רקע אפקטיבי, לא תמיד מספיקים על מנת לפצות על קטעי פעולה ממוצעים ומטה ושליטה די גרועה במשחק. הבעיות נובעות מכמה סיבות. הסיבה הראשונה והבולטת ביותר לעין היא שרוב המשחק מתרחש במסדרונות חשוכים או על רצפת האוקיינוס, כך שסביבת המשחק באותם מקומות חשוכה מדיי, ומשאירה מעט מאוד סיכויים להילחם בהצלחה נגד מטרות האויב עד שזה כבר מאוחר מדיי (רק תחשבו מה לחץ של כמה טונות של מים יכול לעשות לבן אדם ללא חליפה מתאימה).

האמת היא שזה נראה יותר כחוסר מחשבה מצד המתכנתים מאשר אלמנט שהוסף במחשבה מראש. ומעט העזרה שהשחקן מקבל ממחשב הספינה, לא מספיקה לשלבים הקשים יותר.

הסיבה השנייה לכך שהמשחק לא בדיוק זכה למקום ראשון על המדף אצלי בחדר, הייתה שאין מספיק שליטה על מהלך השלב עצמו. חוץ מלירות ולברוח מהחלליות אתה תקוע במהלך העניינים שהמתכנתים סידרו. אתה פשוט שט לך ומפוצץ ספינות אויב וכשהן נגמרות מגיעות עוד.

נכון, הגרפיקה בשלבים אלו יפה מאוד, אך חוסר השליטה במעבר השלבים והעובדה שאתה רק שט, יורה ומתחמק, לא מוסיפים הרבה לציון הכללי של המשחק. לכן, אפילו אם סיפור העלילה מושך אותך ואתה רוצה לשוב ולשחק במשחק - זה מצוין, אך זכור שאחרי שגמרת כמה שלבים כבר אין במשחק חידוש, והוא הופך להיות פחות ופחות מושך.

WETLANDS היה יכול להיות משחק הרבה יותר טוב, אם קטעי ה-ARCADE היו מתוכננים בצורה טובה יותר. זהו משחק יריות פשוט, יפה ומלווה בגרפיקה ברמה גבוהה, אך קטעי האקשן רחוקים מלהיות מנוצלים.

SUPREME WARRIOR

קרבות בשידור חי

PC

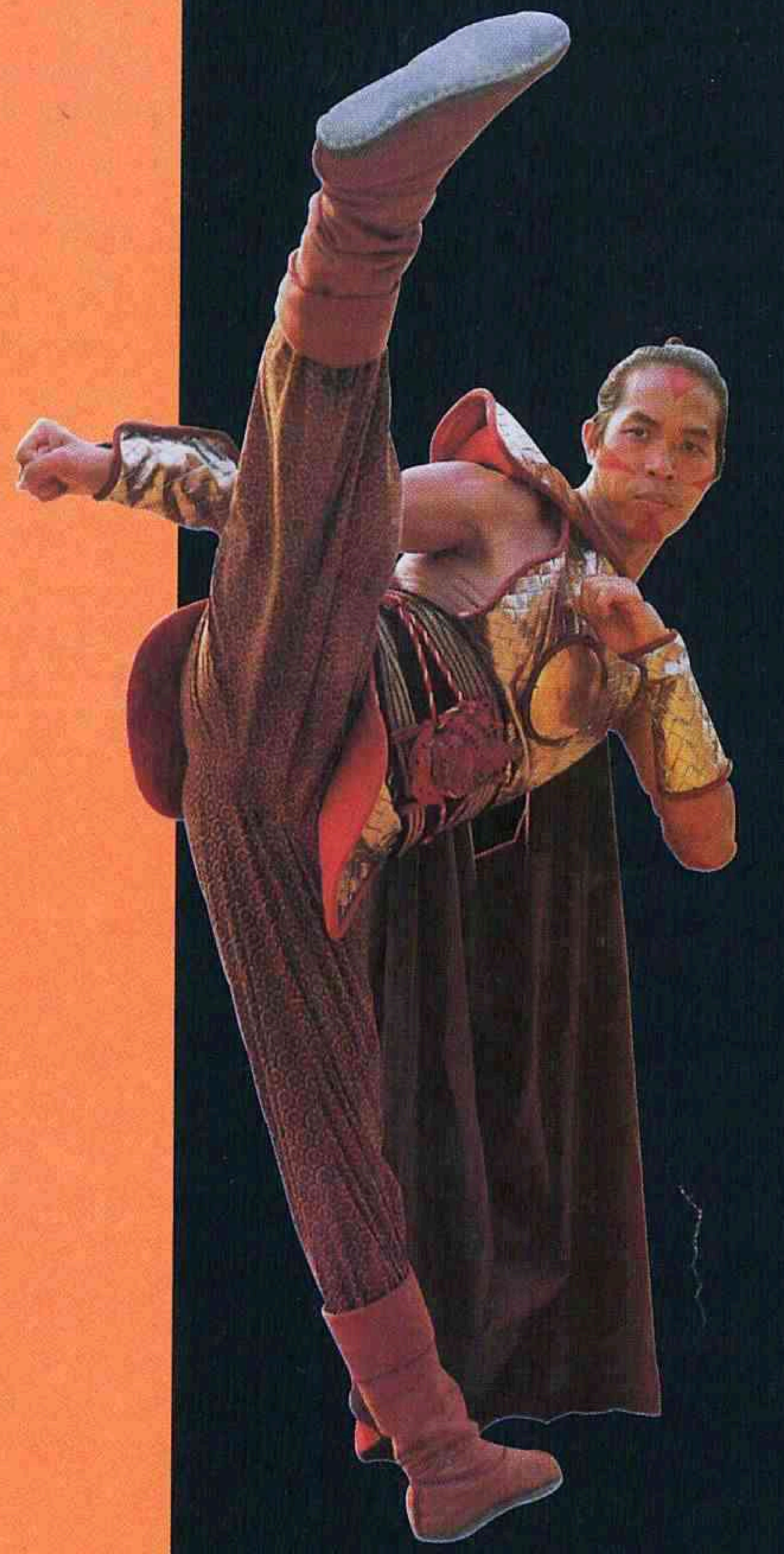
מאת: אור פלג

ממבט ראשון, נראה המשחק SUPREME WARRIOR כמו אותם משחקי המכות הממשיכים להציף את השוק ללא הפסקה, אך עם הפעלת המשחק בפעם הראשונה, ניתן לראות את השוני הרב בין משחק זה למשחקי המכות אליהם הורגלנו עד היום.

לא סתם פתחתי את הכתבה בהצהרה שכזו. אומנם גם SUPREME WARRIOR הוא משחק מכות, אך ניתן לבודד אותו מהאחרים בזכות הגרפיקה שלו. במשחק זה, שהגיע מבית היוצר של חברת Digital Pictures, נעשה שימוש בקטעי וידאו מלאים כפי שכבר ראינו במשחקים כמו SLAM CITY ו-KIDS ON SITE (גם הם של חברת Digital Pictures). לצורך המשחק הוקמו אתרי צילום מיוחדים, אליהם הגיע צוות הפקה שצילם את הקרבות כפי שמצלמים סרט טלוויזיה. לאחר מכן, הועברו סרטונים אלו למחשב, כך שהתוצאה היא משחק הכולל צילומי וידאו ההופכים את המשחק לכמעט מציאותי.

את כל הקרבות תנהל מזווית הראייה של דמותך (בדומה לצורת המשחק ב-SLAM CITY), כשהדבר היחידי שתראה הוא את ידיך ואת האויב שמולך. מטרת המשחק היא להשיג מסכה מיוחדת שהשולט בה ישלוט בעולם (איזו מקוריות...). כדי להשיג את המסכה עליך להביס 12 יריבים שונים - לוחמי הארץ, האש והרוח, ומנהיג הלוחמים - פנג-טו, אך לפני שתוכל להילחם בהם יהיה עליך להוכיח את עצמך ולהביס את 2 שומרי הראש שיש לכל אחד מהם.

הלחימה במשחק נעשית באמצעות מקשי החצים, ה-SHIFT ו-3 מקשים נוספים לפעולות מיוחדות, מה שמבטיח שליטה קלה במכות השונות. כאמור, הדגש במשחק הוא על הקירבה למציאות, ולכן יהיה עליכם לתכנן את הקרבות, ולשים לב למסך המחשב. מאחר והמשחק מבוסס על אמנויות לחימה שונות כמו קונג-פו, וו-שו ואמנויות לחימה אחרות, עליכם להתמקד בקרב, ולא ללחוץ על כל מקשי המכות השונים ולקוות לטוב. תידרש מכם תשומת לב רבה, יכולת ניצול הזדמנויות למכות שונות, והגנה כשצריך. בנוסף, קיימת אפשרות אימון, ובה מוסבר באמצעות קטעי וידאו כיצד ומתי יש לבצע כל אחת מהמכות.



סרטוני הווידאו שמהם מורכב המשחק מוקרנים על שלושת רבעי המסך (על מנת לשמור על האיכות החלקה גם במחשבים איטיים), כשמתחתם נמצאים מד הכוח, מד הבריאות וסימלונים נוספים למכות המיוחדות שניתן לצבור במהלך המשחק.

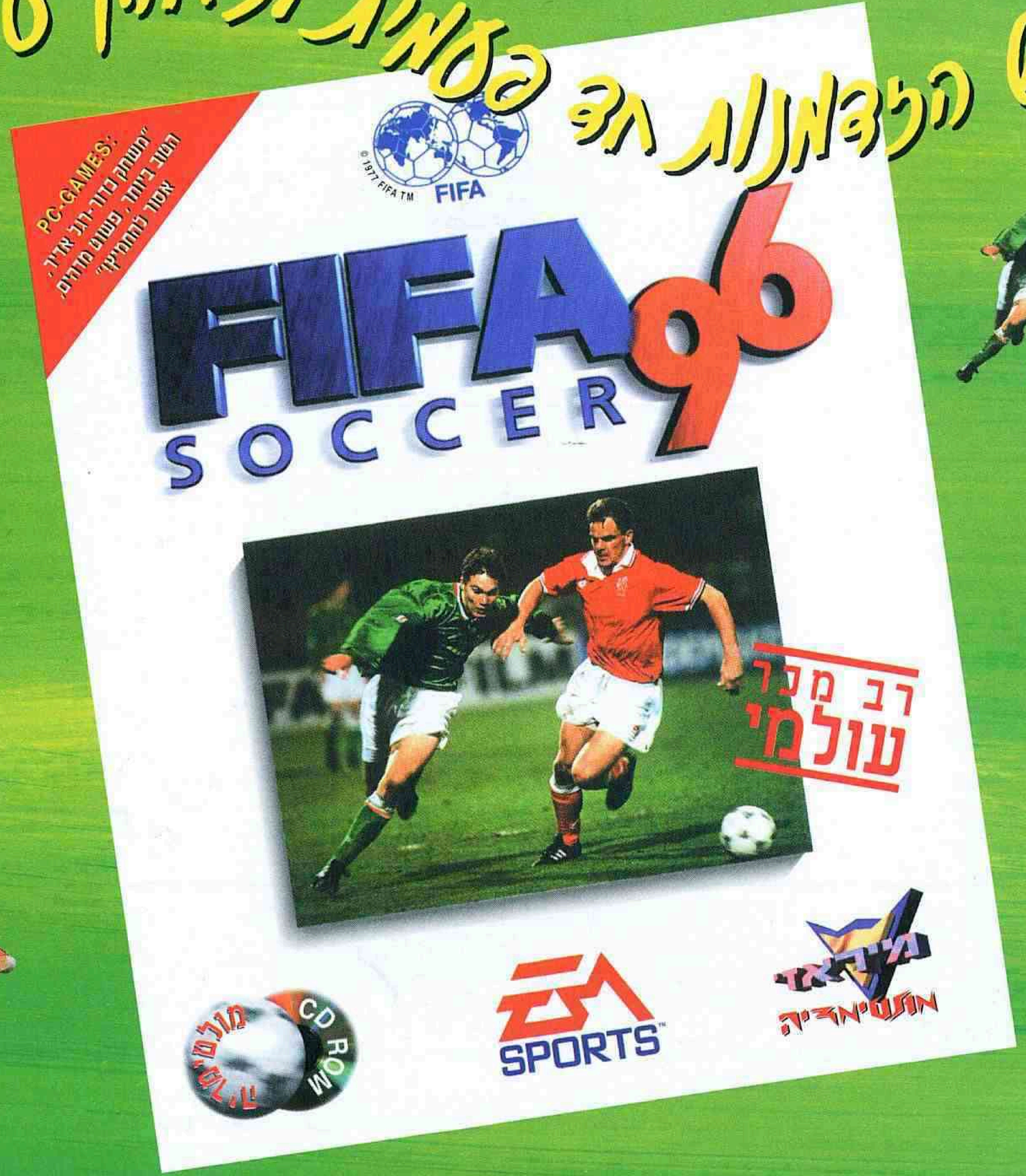
הסאונד במשחק באיכות גבוהה וגם כאן הושם הדגש על הפרטים הקטנים המקנים את ה"מציאותיות" למשחק - תוכל לשמוע את דמותך מתחילה להתנשף בכבדות כשמד הבריאות ומד הכוח יהיו נמוכים, הדיבור ברור וכשהמשחק מתחיל לשעמם (דבר שלא יקרה במהרה), ניתן אף לשנות את השפה מאנגלית לקנטונזית (שפה הנשמעת כמו שילוב בין סינית ליפנית).

את המשחק המגיע על גבי 2 תקליטורים ניתן להפעיל על מחשב 486 33MHz עם 4MB RAM בלבד, תחת Windows 95 או MS-DOS. ועוד דבר, גם אנשי המקינטוש יוכלו ליהנות ממשחק זה, המהווה אחת מפריצות הדרך בתחום משחקי המכות.

אלה שמבינים ב-מחשב צוחקים על אלה שמשחקים כל היום ב-כדור

אלה שמבינים ב-כדור צוחקים על אלה שמשחקים כל היום ב-מחשב

לך יש הזדמנות חד פעמית לצחוק על כולם



מיראז', חברת המולטימדיה הגדולה והמובילה בתחומה, מכניסה לך למחשב גול מנצח, FIFA 96.
משחק כדור-רגל תלת מימדי.
עם גראפיקה מדהימה ודיבור ברמה כזו, שכל פעם תסתובב אחורה לבדוק שאף אחד לא מדבר אליך.
12 ליגות בינלאומיות, 3500 שחקנים אמיתיים מכל העולם, פרשנויות במהלך המשחק, רמות שונות ואפשרות משחק במודם ל-4 שחקנים.

אז לך תהיה אלופיפה...

מיראז' מולטימדיה

כל הזכויות לגירסה העברית שמורות למיראז' מולטימדיה בע"מ. 03-5105764.

HEROES of Might & Magic

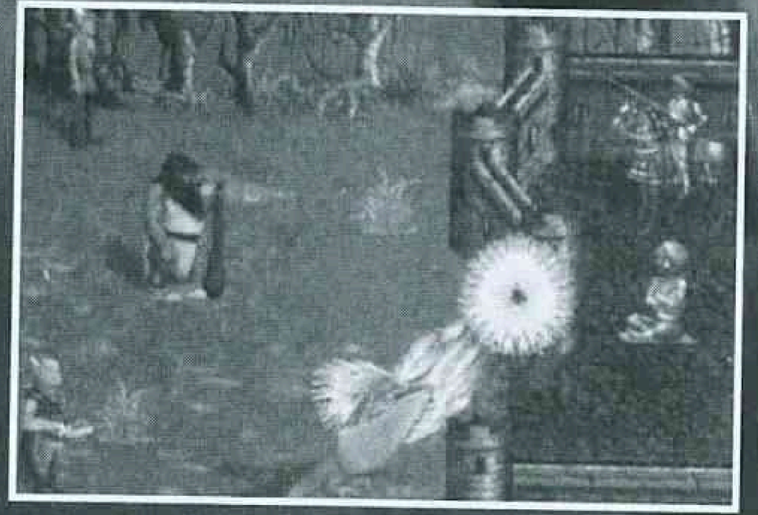
אחרון גיבורי האסטרטגיה

מאת: דוד זילברשטיין

חברת NEW WORLDS COMPUTING הוציאה לשוק במהלך שנת 95' את HAMMER OF THE GOD'S, הנחשב לפנינה בקרב מעריצי האסטרטגיה. כיום, לקחו את אותה שיטת משחק, ליטשו אותה מעט, שיפרו אותה, ציירו, צבעו אותה יותר יפה, ארזו מחדש ושלחו לחנויות. גם אם תעקמו קצת את האף לא יעזור לכם, זה עבד - HEROES OF M&M הוא משחק יוצא מן הכלל, שגורם למחוגי השעון לחוג הרבה יותר מהר (והמבין יבין).

הסדר שבבלאגן והנוחות שבאי-הידיעה

להגיד לשחקן "מקצועי" משחק אסטרטגיה, זה כמו להגיד לאסקימואי שלג. כלומר, למעשה לא אמרת כלום כי המלה "אסרטגיה" היא שטחית, והשחקן יכול למנות על כף ידו לפחות שבעה סוגים שונים של משחקי אסטרטגיה.



ה"מקצועיים" פחות חשים בנוח עם המלה הזו, כי היא מגדירה קבוצה גדולה של משחקים פחות משוחקים, ומעבר לכך - היא חוסכת כאב ראש הכרוך בלמידת הזנים, הדמיונות והשוני שבין המשחקים.

הסיבה שאנו ממשיכים לעצום עיניים ולזרוק עוד ועוד משחקים אל אותו בור ללא תחתית, נעוצה בעובדה שכל משחק "אסטרטגיה" חדש מגדיר זן חדש, והצצה חטופה לעבר הבלאגן העצום הזה, מחזירה אותנו למיין QUEST-ים, שם הכל קצת יותר מסודר.

ובכן, לא עוד! (תרועת חצוצרה רמה) היום ניגש לקרביים של העניין - נמיין ונסדר את זני משחקי האסטרטגיה כמו גרביים צבעוניים לחג הפסח.

לא רשמי

הצרה היא, שאחרי שנעשה את הסדר הגדול ונראה אותו למישהו אחר, הוא יטען שאנו טועים לחלוטין, ולמעשה WARLORDS II הוא לא ממש WARGAME אלא יותר קלאסי/פנטזיה עם קורטוב משחקי תפקידים. כלומר, אין איזושהי אמנה לגבי משחקי אסטרטגיה ממוחשבים, וההסבר הקצר (אני מקווה) יארגן במקצת את הדברים והוא בהחלט לא רשמי.

הזן הקלאסי - **WARGAME** - משחקי אסטרטגיה צבאית, שבכל תקופה להתרחשותם הם מעין משחקי סימולציה, ובהם מערכת הקרב היא העיקר. לעומתם, קיימים משחקים המושתתים על **RESOURCE MANAGMENT** (ניצול משאבים). הם כוללים כמה סוגי משאבים (זהב, פחם, עץ וכו'), ורק השגתם וחלוקתם לשימושים שונים תקבע את מידת הצלחתך במשחק.

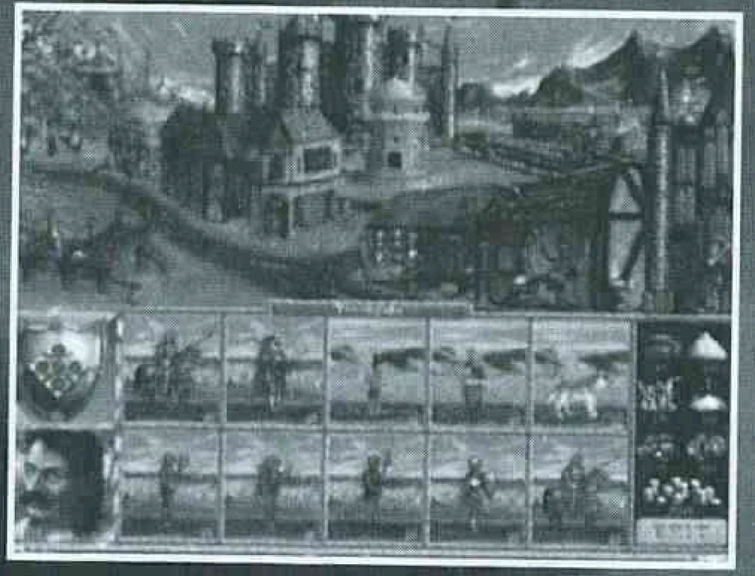
לפני כמה שנים, עם הופעתו של DUNE II, צץ לו זן חדש - משחק אסטרטגיה ב-REAL TIME ACTION, לא מדובר במשחק פעולה, אך הקרב והזזת הכוחות לא נעשים בתור אחר תור, אלא בזמן אמיתי (רצוף). סוג נוסף הוא בניית האימפריה - משחקי **SIM**. סוג זה מתרכז בבניית מבנים ושטחים מסוגים שונים, כשרק החלטותיך וכמה גורמים אקראיים יביאו לשגשוג. בכל אופן ככל שהאימפריה גדלה, כך קשה יותר לשלוט בה (משחקי SIM CITY למיניהם).

אלו הם פחות או יותר ארבעת האבות. עכשיו מתחיל הבלבול משום שהיום אין משחקים שתואמים לתיאורים שתיארתי, אלא רק שילובים שונים ומשונים של ארבעת הסוגים הללו, בכל מיני וריאציות, תוספות, שינויים וחידושים שמפתיעים אותנו מחדש, ומכריחים אותנו לקטלג את כל עסקי ה"אסטרטגיה" מחדש.

עוף מוזר

ובכן, לאחר בירור המושגים, אני יכול להכריז ש- HEROES OF MIGHT & MAGIC, הוא המשחק הכי מוצלח שיצא עד היום בתחומו. למען האמת, רבים יטענו (ואני ביניהם) ש-WARCRAFT II ו/או COMMAND & CONQUER טובים ממנו. אך לאחר שעשינו את הדוקטורט הקצר הזה, בידינו הכלים להבין שלמעשה HEROES-ו COMMAND&CONQUER OF MIGHT & MAGIC הינם שני עולמות נפרדים.

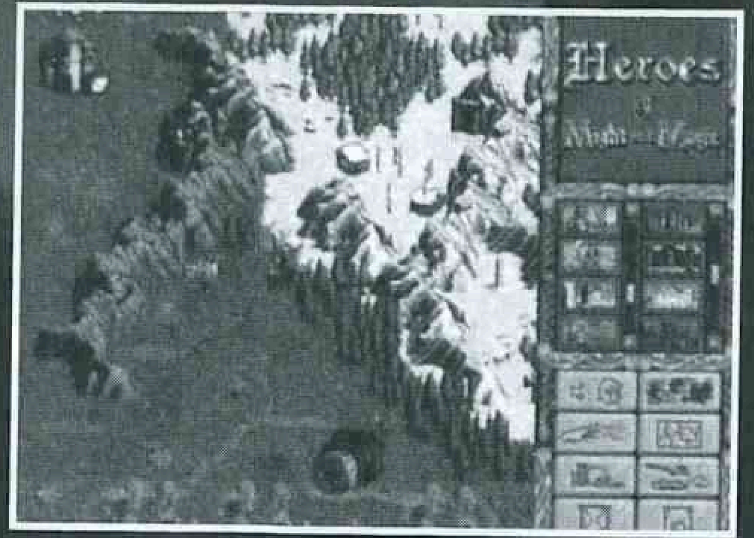
HEROES OF MIGHT & MAGIC משתייך לקטגוריית "ניצול משאבים". הוא משחק המבוסס על עיקרון של תור אחר תור, כמו המשחקים הקלאסיים. שיטת הקרב בו היא מוזרה ושונה מכל משחק אחר, והוא משלב אלמנט של כשפים וחפצים קסומים (פן ותיק כשלעצמו), כשהערבוביה שנוצרת מייחדת את המשחק עוד יותר. בנוסף לכך, עולם המשחק מרהיב ומיוחד. במשחקים אלה, בדרך כלל מחפשים במפת המשחק את מיקום המשאבים ומקום מושבם של האויבים על טירותיהם, עריהם וחילותיהם. כאן זה אחרת, מפת המשחק רצופה "בהפתעות" לטובה ולרעה בכל אשר תלך - מעגל פטריות יער המעניק לך מזל בקרב, אובליסק משונה עליו חרוטה חידה עתיקת יומין המובילה לאוצר, בית קברות המכיל זהב, רוחות רפאים וכד'.



ארבעת האבות - מייסדי האומה

בתחילת המשחק, תבחר באחד מארבעה גיבורים: KNIGHT (אביר), BARBARIAN (ברברי), SORCERESS (קוסמת) ו-WARLOCK (מכשף). מעבר לנתונים שונים כל אחד מהם יכול לפתח סוגים שונים של צבאות. האביר יכול לפתח איכרים, קשתים, אבירים, פרשים, לוחמי רומח ולוחמים קדושים (PALADIN-ים). הברברי שולט בגובלינים, אורקים, זאבי טרף, עוגים, טרולים וציקלופים. תחת הקוסמת משרתים גמדים, פיות, ELF-ים, קוסמי יער (DRUID-ים), חדי קרן ועופות חול (PHOENIX). המכשף פוקד על קנטאורים, GARGOYLE-ים, גריפונים, מינוטאורים, הידרות מרובות ראשים ו... דרקונים.

לפני שאתם מתחילים לכסוס ציפורניים ולהתלבט בבחירה הקשה, עיצרו! אמנם בהתחלת המשחק אתם מבצעים את הבחירה, אך תוך כדי המשחק תוכלו לגייס לשורותיכם גיבורים נוספים, משלושת הסוגים האחרים, וכך לפתח צבאות "משולבים".



אלי קרב!

כשאתה נתקל בקבוצת אויבים בדרך, גיבור אחר וצבאו, טירה/עיר זרה ו/או כשמתקיפים אחת מטירותיך/עריך, מתחיל קרב. מסך המשחק עם המפה נעלם, ובמקומו מופיע מסך רוחבי, בו כל החיילים נראים בפרופיל. למען הסדר הטוב, כל קבוצת חיילים מיוצגת על ידי דמות אחת, כלומר אם יש לך 109 קשתים, יופיע על המסך קשת אחד ותחתיו המספר 109.

בכל תור במהלך הקרב, תוקף החייל המהיר ביותר של הצד המתקיף ואחריו זה של המגן. לאחר מכן המהיר ביותר בצד המתקיף, והזהה לו בצד המגן, וחוזר חלילה. הגיבור לא משתתף בקרב באופן פעיל ואינו יכול למות, אלא מיוצג על ידי אוהל המפקדים, דרכו ניתן להטיל כשפים, להכריז על נסיגה או כניעה. אם תבחר בנסיגה, הקרב יסתיים אך הגיבור וצבאו "ייעלמו".

עם התפזרות הצבא, תוכל לגייס מחדש את הגיבור עם כל ניסיונו וחפציו הקסומים. כמו כן, יוכלו חבריך לגייס את הגיבור שבעבר היה שלך (ראה הוזהרת). בקרב מול טירה, מתווספים כמה גורמים נוספים - הבליסטה, הקטפולטה והחומה. החומה מפרידה בין הטירה לצבא הצר עליה. הקטפולטה היא של הצבא המתקיף, היורה אבנים על החומה במטרה להשמידה, והבליסטה, הלא היא "רוגטקה" ענקית היורה חצים מהטירה המבוצרת אל חיילי האויב.

PC

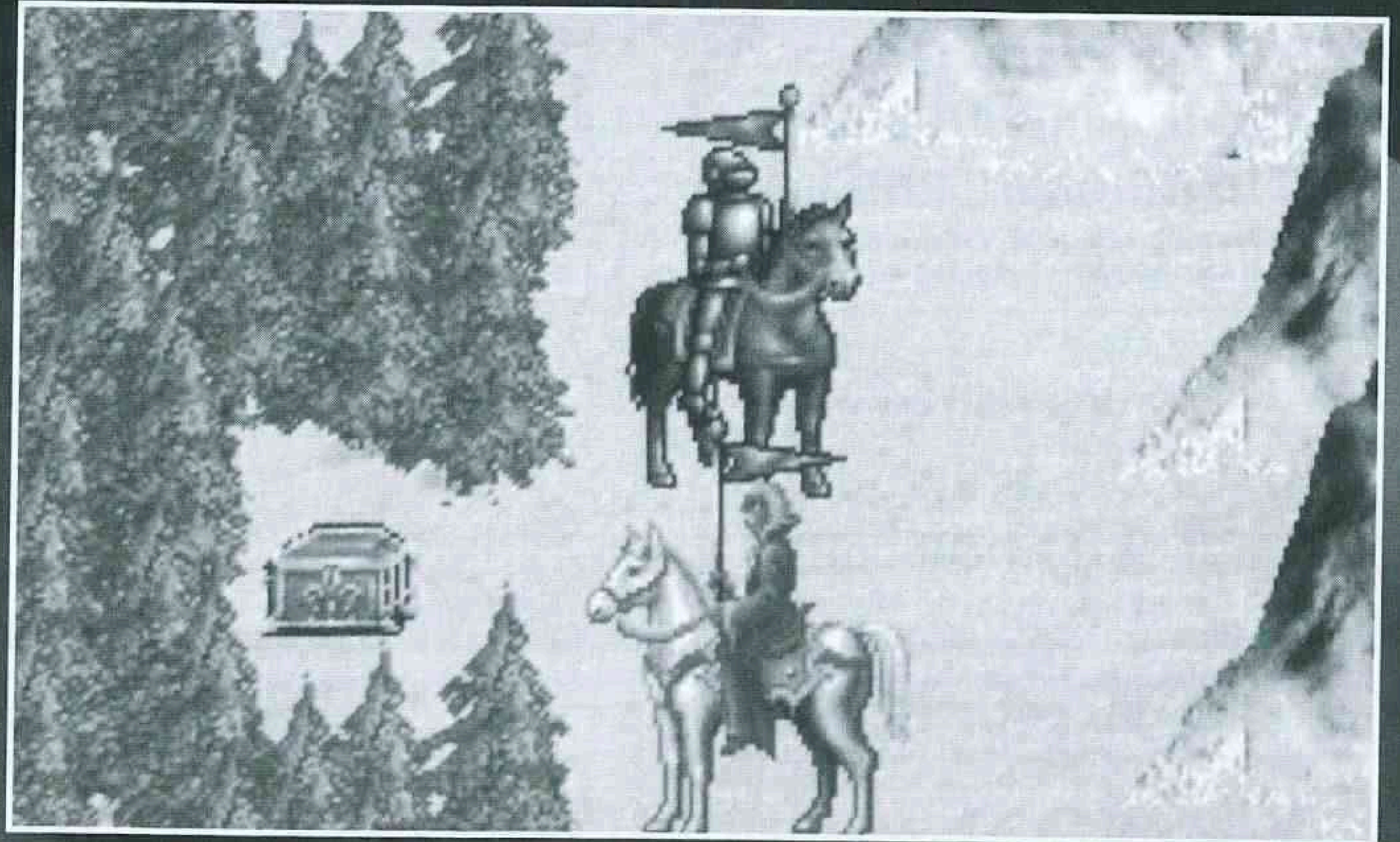
משרד הפנים

בכל אחת מעריך, תוכל לבנות עד 12 מבנים ולשפר אותם עם הזמן. שישה בסיסים - טירה, נמל, פונדק, באר, מגדל מכשפים וגילדת גנבים ושישה מבנים נוספים, שהם מקומות מגורים ואיסוף לסוגי חיילים שונים (מאורה לזאבים, אחו מגודר לחדי קרן, מטווח לקשתים, נשקייה לאבירים וכו'). הפונדק משפיע על מוראל החיילים בטירה, הבאר על קצב ה"גידול" בכמות החיילים, גילדת הגנבים מספקת מידע על צבאות האויבים, הנמל מאפשר בניית סירות, ומגדל הכשפים מאפשר למידת כשפים חדשים. כשגיבור שוהה בטירה, מלאי הכשפים שלו מתמלא (במגדל הכשפים) ומוראל צבאו משתפר (בפונדק).

לסיכום

הגרפיקה הודחה לחלק הזה של הכתבה מכיוון שהיא לא מהווה מרכיב חשוב במשחק (תודה לאל שיש משחקים כאלו), והיא לא מספיק גרועה או מצוינת כדי להקדיש לה פיסקה שלמה. היא ציורית, מתאימה לאווירת אגדות הפנטזיה שבמשחק וצבעונית להפליא. המוסיקה גם היא בהתאם לאווירה וגם בה אין הברקות (או פאשלות) מיוחדות.

חשוב להזכיר שהמשחק מאפשר משחק של כמה שחקנים באותו מחשב, דרך מודם, רשת או קו-ישיר. ניתן לשחק בו מערכה אחת או קמפיין של סדרת מערכות. בסך הכל, חומד של משחק שאפשר להיסחף בו בלב שלם. מתאים בהחלט לחודשי החורף הקרים.



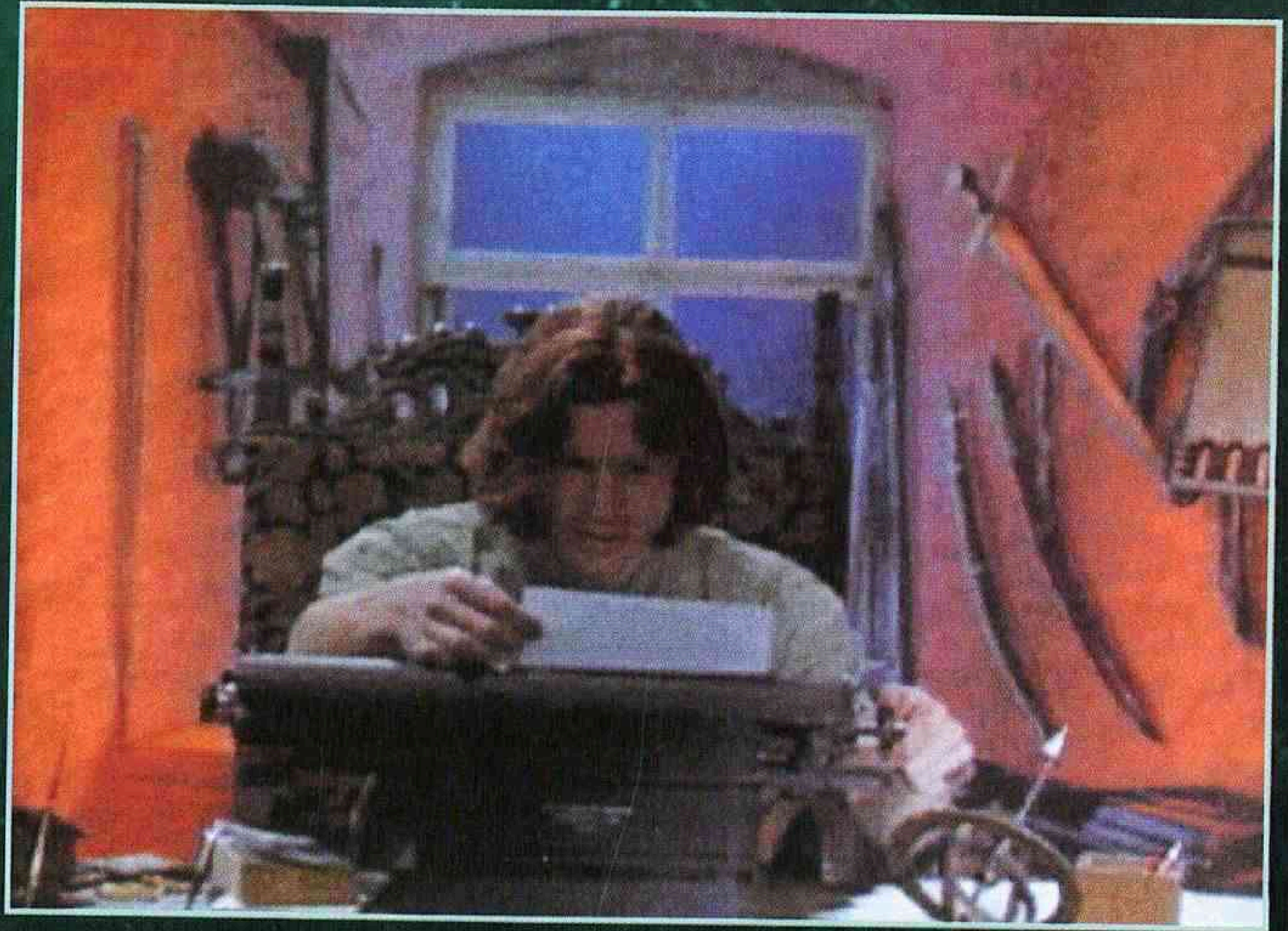
GABRIEL KNIGHT 2: THE BEAST WITHIN

מאת: דוד זילברשטיין

מסתבר שלודוויג השני, אחרון מלכי בוואריה שהוכרז כמשוגע, היה למעשה נגוע בקללת אנשי-זאב, אשר הסרתה כרוכה באופרה האחרונה של ואגנר, אופרה שנגנזה לפני מאות שנים ואיש לא מצאה עד היום.

זהו רק חלק קטן ממה שתחשוף במשחק ההרפתקה GABRIEL KNIGHT 2 - הקווסט האחרון, ולדעתי הטוב ביותר של חברת SIERRA. הוא בנוי על אותו קו של המשחק הראשון בשילוב מסתורין, על-טבעי, הומור ותעלומה בלשית. המשחק מוצג בשישה תקליטורים, כל כולו וידאו והוא חגיגה לעיניים ולאוזניים.

הזאב שבתוכנו



אם הפתיחה גרמה לכם לחשוב שבמשחק רק נוברים בעברם של מלכים שונים ומשונים, אתם טועים. גם את זה עושים, אך THE BEAST WITHIN הוא משחק שמתרחש בזמננו, למעשה, בשנת 1994.

GABRIEL KNIGHT הנמצא בריטרסברג שבגרמניה לא ממש התעניין בשרשרת הרציחות האחרונה מסביב למינכן, רציחות שיוחסו לזאבים. בעקבות הירצחה של ילדה קטנה, אנשי העיירה מתקהלים בפתח הטירה ותובעים ממנו להרוויח את תוארו כ-SCHATTENJAGER (צייד-צללים) ולמצוא את הרוצח - שעל פי טענתם אינו זאב, אלא WEREWOLF, אדם-זאב.

הדבר הראשון שעליך לעשות, הוא להפריך את העובדה שהרציחות בוצעו על ידי זאב רגיל. לאחר מכן עליך ללמוד על אנשי-זאב, לנסות לאתר מביניהם את הרוצח ולהסיר את הקללה בדרך זו או אחרת. כדי לעשות את כל אלו תזדקק לחוכמה, אומץ, מזל והמון המון - מחקר.

טובים השניים

בכדי ללמוד על העל-טבעי, תורות-נסתרות וכו', יש צורך לגבור בעבר, שם תמצא את התשובות. כך גם היה במשחק הראשון, GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS, בו חקרת פרשיית רציחות VOODOO מסתורית באזור ניו-אורלינס. במשחק הראשון GABRIEL KNIGHT העצלן, הטיל את מטלות המחקר על העוזרת החכמה והשאפתנית שלו, GRACE. גם כאן, בכדי להימנע מלעבור על כמויות אדירות של חומר, GABRIEL עושה בדיוק את אותו הדבר, אלא שכאן אתה משחק גם את GRACE.

המשחק מחולק לשישה פרקים (ופרק נוסף המנותק קצת מהמשחק), שהם שישה ימי פעולה. המשחק מתנהל לסירוגין - יום אחד אתה GABRIEL, ולמחרת אתה GRACE NUKIMARA, שאינה נמצאת עימו במינכן, אלא בריטרסברג, ובעזרת דואר ורמזים שונים חוקרת עבורו מידע הנשלח אליו. זה הרבה פחות מסובך ממה שזה נשמע והשורה התחתונה היא שלא נמלטת מהמחקר. אומנם לא GABRIEL עורך אותו, אלא GRACE, אבל הישבן בכיסא שמול המחשב הוא אותו ישבן - עליך לעבור על ספריית ה-SCHATTENJAGER שבריטרסברג, לקרוא ולסכם כמה ספרים עבי-כרס, לבקר בכמה מוזיאונים וללמוד כל מה שניתן על כל המוצגים, לעבור סיורי תיירים בארמונות פתוחים לקהל, להיפגש עם מומחים ולתחקר אותם בנושאים שונים.

עניין המחקר אינו מתסכל כמו שהוא נשמע. ראשית, לא ממש צריך לעבור על כל ספר מתחילתו ועד סופו, אלא קוראים רק את העמודים הנבחרים. שנית, טכנולוגיית ה-SPEECH מסייעת לנו מאוד. למעשה אנחנו לא צריכים לקרוא שום דבר. קליק קטן עם העכבר והטקסט נקרא בקולה של GRACE.

בסך הכל, המידע שעובר על ידינו מעניין ומוסיף המון מתח ואווירת אימה לסיפור העלילה. אין לי ספק, שאלו מכם שירשו לעצמם להיסחף אל המשחק וינסו לפותרו ללא טיפ, הנחייה, עזרה או יד-מושטת, ימצאו את עצמם מבלים לילות שימורים ארוכים מול המסך, מהרהרים מדוע למשל התמונות של לואי ה-14 כוסו בסדין שחור בארמונותיו של מלך בוואריה.

SINS OF THE BROTHERS

אחי ואני סיימנו את המשחק תוך 3 ימים, ואני חושב שהנזק הפסיכולוגי שנגרם לנו יוכל לפרנס פסיכיאטרים רבים למשך שנים, אך זה היה שווה כדי להוכיח את הטענה כי ניתן לסיים את המשחק תוך שלושה ימים בלבד! שימו לב - המשחק אינו קצר! אני רוצה להבהיר שבכל אחד מאותם שלושה ימים, זמן המשחק הממוצע היה גבוה מ-12 שעות. מרתון GABRIEL KNIGHT אם תרצו. מה גם שחשוב לזכור שהיינו שניים, וכשאח אחד מאבד את ההכרה מטרואמה נפשית ו/או אפיסות כוחות, האח השני נמצא שם על מנת לחבר אותו לאינפוזיה ולהמשיך מייד במשחק.

הרעים

הכל מתרחש בגרמניה. כולם חוץ ממך מדברים גרמנית או במבטא גרמני.

בגרסה המשווקת כיום, יכולות להיווצר מספר תקלות במשחק במחשבים מסוימים (אצל הרוב אין בעיות), שיפריעו להמשך משחק תקין (בעיית זיכרון בפרק 4, בעיית החלפת תקליטורים ובעיית בקבוק המים בפרק 6). אך אל פחד, קבצים תקינים כבר מחכים לכם באינטרנט בעמוד-הבית של SIERRA, להורדה חינם אין כסף. לא צריך להיות גאון כדי להתקין אותם, פשוט מעתיקים אותם לספריית המשחק.

הערה - לאחר ההעתקה, המשחקים ששמרתם לפני כן לא יהיו שמישים עוד, לכן רצוי, למרות ההתלהבות, להשיג את הקובץ התקין כשמתחילים לשחק. אל תגלו זאת בדרך הקשה.

הטובים באמת

ב-THE BEAST WITHIN ידעו לקחת את כל האלמנטים הטובים מהמשחק הראשון, לתפור אותם לעלילה הנוכחית ולהתאימם לטכנולוגיה העכשווית. התוצאה - הקווסט הכי טוב ש-SIERRA הוציאה לשוק אי פעם.

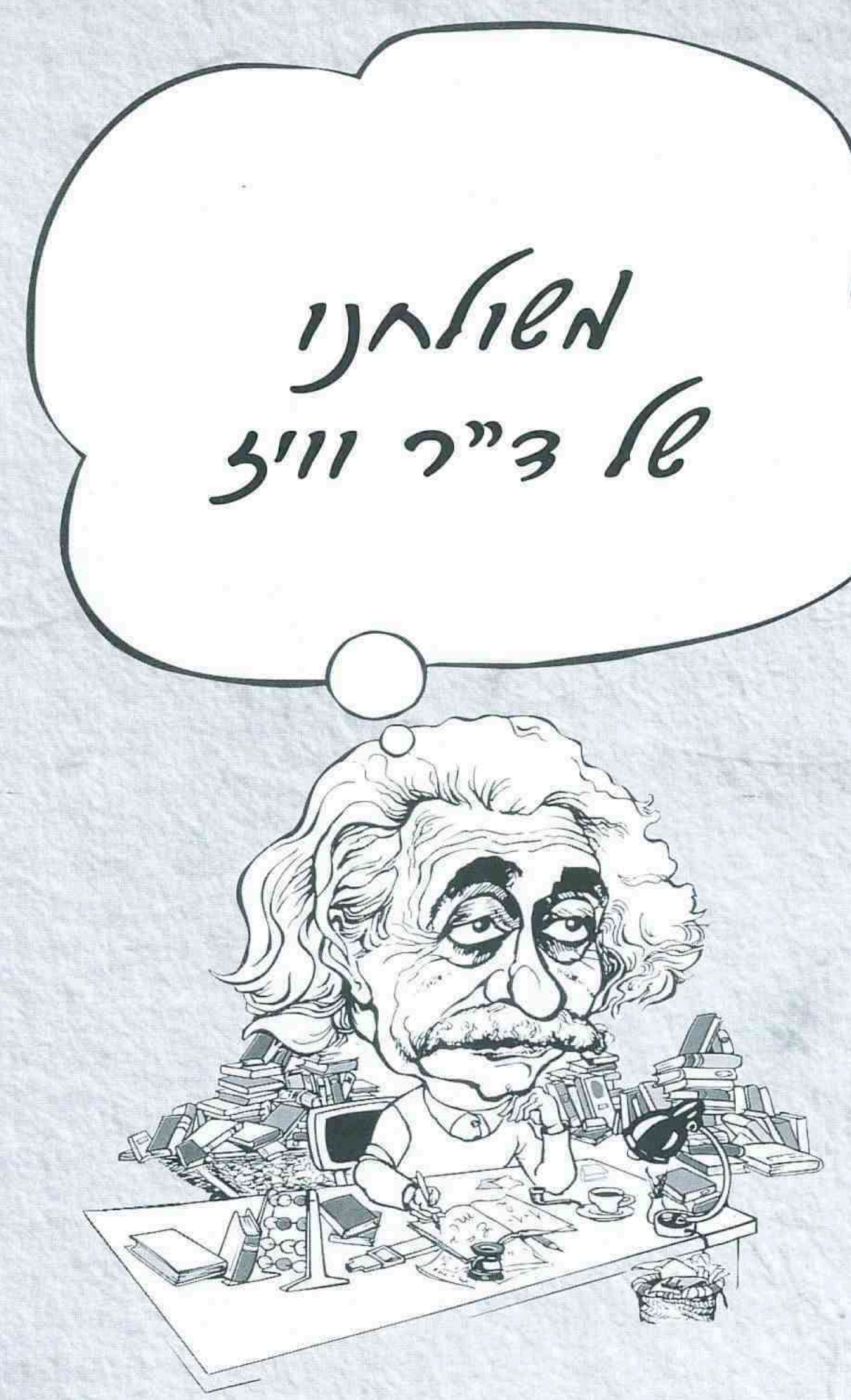
ההיסטוריה - כמו ב-SINS OF THE FATHERS, גם כאן סיפור העלילה מקורי בחלקו (בחלק העל-טבעי, כמובן), ורובו מתבסס על עובדות היסטוריות אמיתיות. אז נכון שלודוויג השני מלך בוואריה לא היה אדם-זאב, אך הוא באמת הוכרז כמשוגע ובנה את הטירות שנראות כך במציאות. הוא באמת היה חבר טוב של המלחין ריכארד ואגנר, והוא אכן טבע בנהר עם רופאו.

המשחק שם דגש יוצא דופן על התרחשויות היסטוריות ותאריכים, ומשלב את כל אלו בעלילה בדיונית, אך מאוד אמינה.

זהו בהחלט לא משחק יבש למכורים לתחקירים. כל פרק, כבמסורת משחקי GABRIEL KNIGHT, נפתח בחלום (בדרך כלל חלום בלהות). לכל פרק סרטון פתיחה, ביניים וסיום. ככל שהעלילה מתקדמת, המתח גובר, עד לנקודת השיא.

התשתית והמנשק - גם כאן השאירו שני דברים חשובים - המפה והדיאלוגים. אתה מטייל בעזרת מפה, בה מסתמנים עוד ועוד מקומות ככל שאתה ממשיך בפיצוח העלילה. במקום שתשמע שיחה אחת ארוכה וקולחת, הדיאלוגים מחולקים לנושאים (כמו במשחק הראשון). למרות שתחקור כל אדם לגבי כל הנושאים, החלוקה עדיין קיימת והיא מפורטת, על מנת להקל על קליטת המידע, לשמור על רף התעניינות גבוה וכדי להצליב רמזים.

SIERRA מגדירה את THE BEAST WITHIN כ-GABRIEL KNIGHT A MYSTERY, כלומר - תעלומה או תעלומה בלשית. זה למעשה התיאור הכי טוב של המשחק. אני חושב שזהו משחק חובה למי שאהב את הראשון ובעצם משחק חובה לכל חובב קווסטים.



חגי הררי ממזכרת בתיה מעיד על עצמו כקורא נאמן של WIZ כבר שנתיים, וככזה יש לו 3 שאלות. הראשונה - מה משמעות השורה:

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM D=64 I=D8000-E7FF I=EC00-EFFF

כאשר שורה זו מופיעה, המשחקים שלו נתקעים, ומתקבלת הודעה על חוסר בזיכרון. השאלה השנייה, האם נכון ש-Windows 95 מאחדת את הזיכרון הבסיסי והמורחב, ושאלתו השלישית מתייחסת להשבחת מחשב הפאקרד-בל שברשותו, האם נכון שאי אפשר להחליף חלקים במחשב?

היי חגי. לשאלתך הראשונה, ברור שאם ישנה פקודה כזו או אחרת המפריעה למהלך התקין של פעולת המחשב, עליך לבטל את השורה - כתוב בתחילת השורה REM וכך היא לא תבוצע. EMM386.EXE הינה תוכנית מנהל הזיכרון המורחב של DOS. פירוש הדבר הוא שללא תוכנית זו (הנטענת לזיכרון המחשב בשלב טעינת ה-DOS), אין אפשרות לנצל את הזיכרון העליון (UMB) והגבוה (HIGH) של DOS, ולמעשה המחשב ישתמש רק בזיכרון הבסיסי, קרי 640K הראשונים.

ניתן להעביר למנהל הזיכרון EMM386 הוראות שונות המשפיעות על פעולתו. את ההוראות מעבירים על ידי הוספת אותיות מסוימות ולעתים מספרים. האות D מסמלת גודל בקילובייט של זיכרון המשמש כחוצץ (מעין זיכרון זמני), בו מאוחסנים נתונים הנשלחים ישירות לזיכרון DMA (Direct Memory Access - גישה ישירה לזיכרון), ללא העיכוב הנובע מפעולת המעבד - במלים פשוטות יותר, משתמשים בטכניקה זו במקרים רבים של תוכנות, כגון משחקים שצריכים להציג אנימציה רבה ומהירה. את קטעי התמונה מעבירים ישירות לכרטיס המסך לצורך הצגתו, תוך כדי עקיפת פעולת המעבד, שהרי אין צורך בפענוח פקודות שאינן. באופן נורמלי, ברירת המחדל של גודל הזיכרון הינה 32K ומרבית התוכנות מסתדרות עם זה די טוב.

האות I מורה למחשב להשתמש דווקא בתחום כתובות זיכרון מסוימות.

במקרה שלך, תוכנית כלשהי שהתקנת הייתה חייבת (מסיבה השמורה עימה...), להגדיר תחום כתובות מסוים בזיכרון בו היא חייבת להשתמש, ואף לקבוע חוצץ בגודל 64K.

אינני יכול לקבוע איזו תוכנה זקוקה לקביעות הללו, אך יש להניח שאם תוריד אותן באופן זמני לא ייגרם כל נזק. לפיכך, השורה "הנקייה" של הפקודה המפעילה את מנהל הזיכרון צריכה להיראות כך:
.DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE RAM

לשאלתך השנייה, התשובה הינה חיובית. Windows 3 עד גרסה 3.11 היא למעשה מנשק גרפי מתוחכם עם אפשרויות ניהול זיכרון מוגבלות, כיוון שהיא אינה מסוגלת לפעול ללא גרסת DOS תחתיה. במלים אחרות, Windows 3.11 אינה מערכת הפעלה!

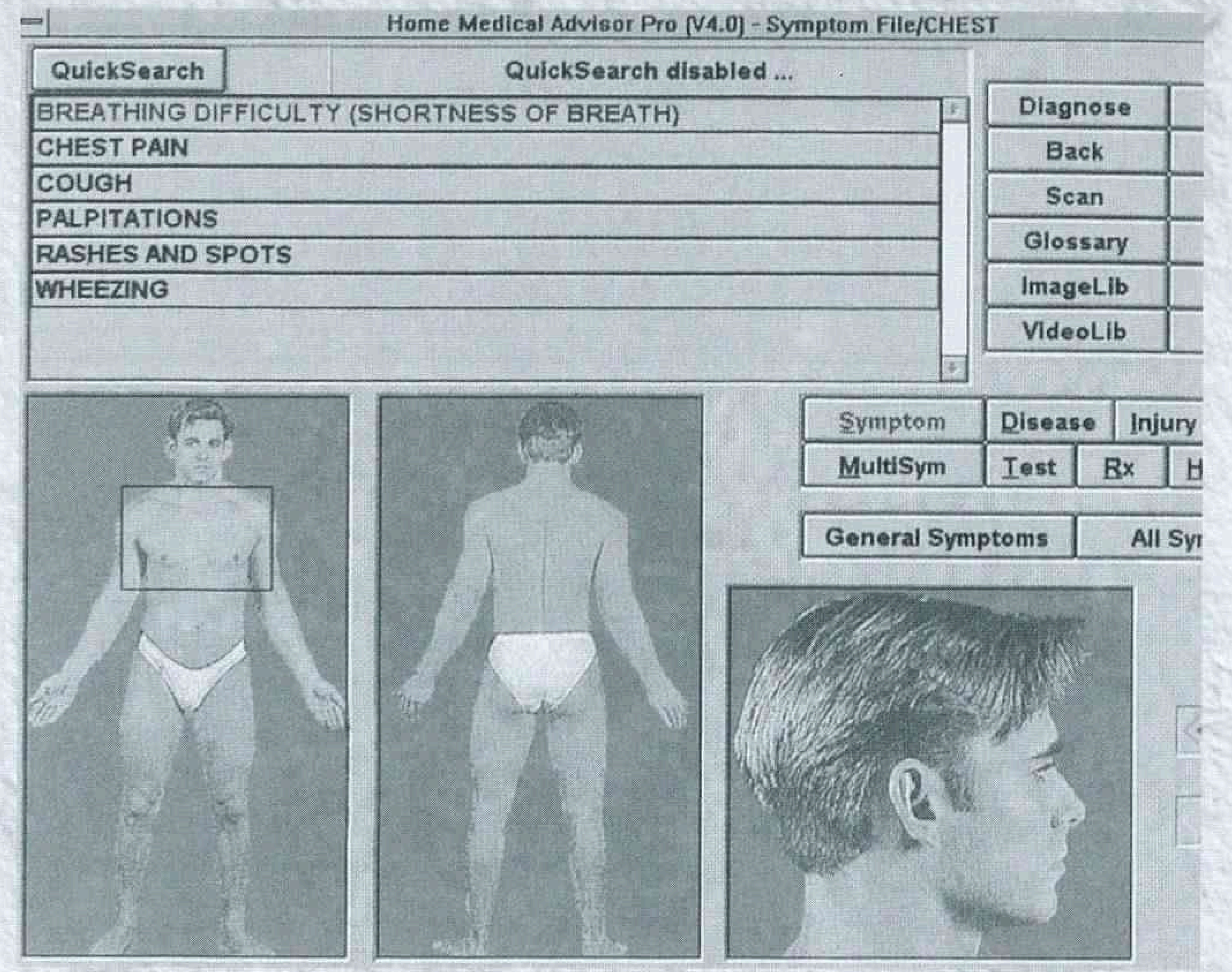
בגרסה החדשה של Windows 95 שינתה מיקרוסופט את הגישה ולמעשה סתמה את הגולל על מחשבי ה-DOS. Windows 95 הינה מערכת הפעלה מלאה לכל דבר, כלומר היא שולטת לחלוטין בחומרה ואין לה צורך בתוכנת תרגום ישנה כגון DOS, שלהזכירכם קיימת מאז שנת 1982 למרות שעברה שינויים רבים.

לפיכך, התקנת Windows 95 דורשת את החלפת קובצי המערכת שהיו שייכים עד היום בלעדית ל-DOS בקבצים משלה, וכך גם משתנה כל אופן ניהול הזיכרון.

כן, Windows 95 הופכת את כל הזיכרון למקשה אחת, אין עוד חלוקה לזיכרון בסיסי, עליון וגבוה. לכן, ככל שתשקיע יותר בהגדלת זיכרון המחשב, כך ישתפרו ביצועי מערכת ההפעלה החדשה. הדרישה כיום לרכיבי זיכרון הולכת וגדלה, לכן יצרנים חדשים הצטרפו לחגיגה ומחירי הזיכרונות החלו לרדת עד כדי 40% בשנה האחרונה. נקווה שהירידה תימשך.

לשאלתך השלישית, נכון שבמחשבי פאקרד-בל ובמחשבים מבית היוצר של חברות רציניות אחרות, כמו: IBM, Oliveti ו-Digital, המרכיבים בנויים כמקשה אחת על גבי לוח האם, אך מה רע בכך? הרי אחרת, במה יהיו שונים המחשבים האלו ממחשבים חסרי השם המותג המיוצרים ברחבי המזרח הרחוק? המחשבים של החברות בעלי השם המותג הינם אמינים, מיוצרים תחת פיקוח ובקרת איכות גבוהה במיוחד, וגם אם ישנה תקלה, יש "אבא" מאחור.

בכל מקרה, רכיבי הזיכרון הינם סטנדרטיים, כרטיס המסך ניתן לרוב להרחבה אך גם אם חשקה נפשך בכרטיס מסך מיוחד, ניתן לבטל (על ידי כפתור) את הכרטיס הפנימי, להכניס לאחת מתושבות ההרחבה כרטיס אחר וזה הכל.



מאור גופר מבת ים שואל מהי משמעות FILES ו-BUFFERS בקובץ CONFIG.SYS. ומדוע כל משחק DOS שהוא מפעיל דרך Windows אינו משמיע צליל, אלא הוא מקבל הודעה:

Can't play sound. Sound Blaster is used by another application

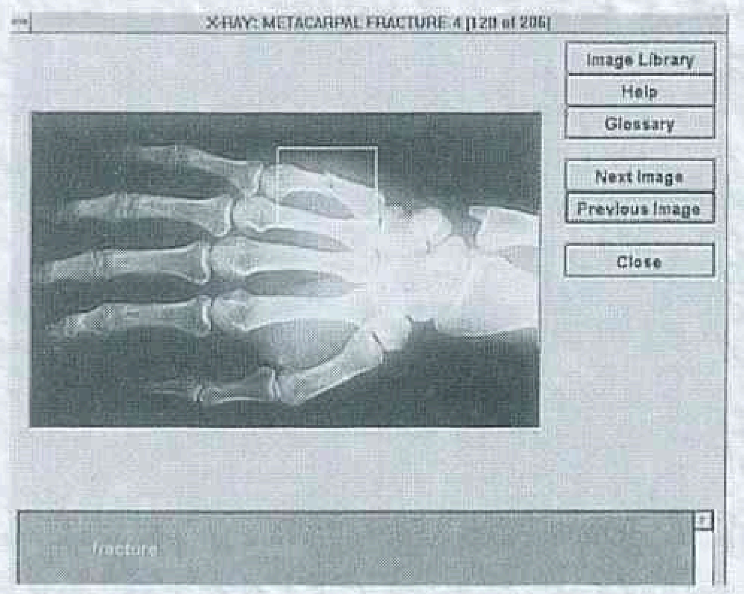
שלום מאור. קובץ CONFIG.SYS נועד לקבוע את קונפיגורציות המחשב ובמלים אחרות לקבוע את תצורת המחשב כדי שיפעל בצורה הטובה ביותר מבחינת מהירות, כמות זיכרון פנויה להרצת תוכניות וכו'. שניים מהמשתנים המשפיעים על כך הינן הפקודות FILES ו-BUFFERS.

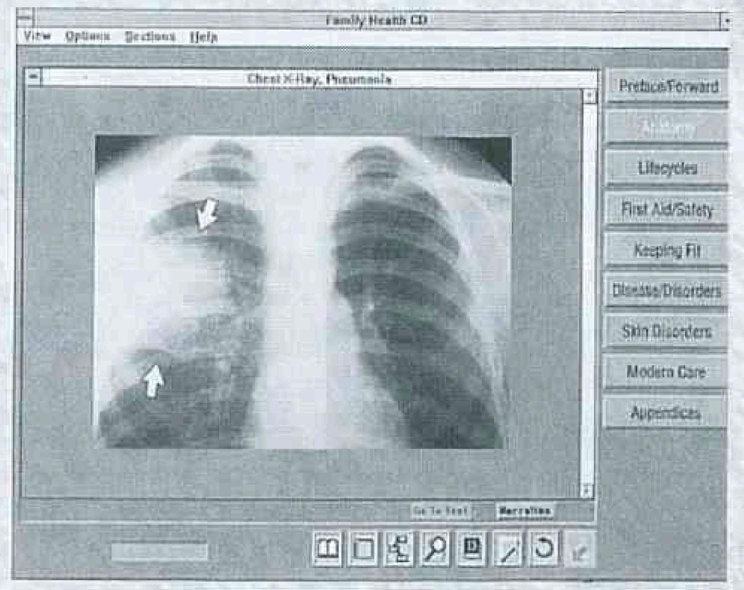
הפקודה FILES קובעת את מספר הקבצים אליהם תהיה גישה בו זמנית למערכת ההפעלה DOS. ברירת המחדל (אם הפקודה אינה בשימוש) הינה 8, כלומר ניתן לפתוח עד 8 קבצים שונים בו זמנית. במקרים רבים המספר אינו מספק ובמשחק יש לעתים צורך לפתוח קבצים רבים יותר בו זמנית, כגון קובצי קול, תמונה, נתונים מספריים, ועוד. לרוב הפקודה המקובלת היא FILES=30.

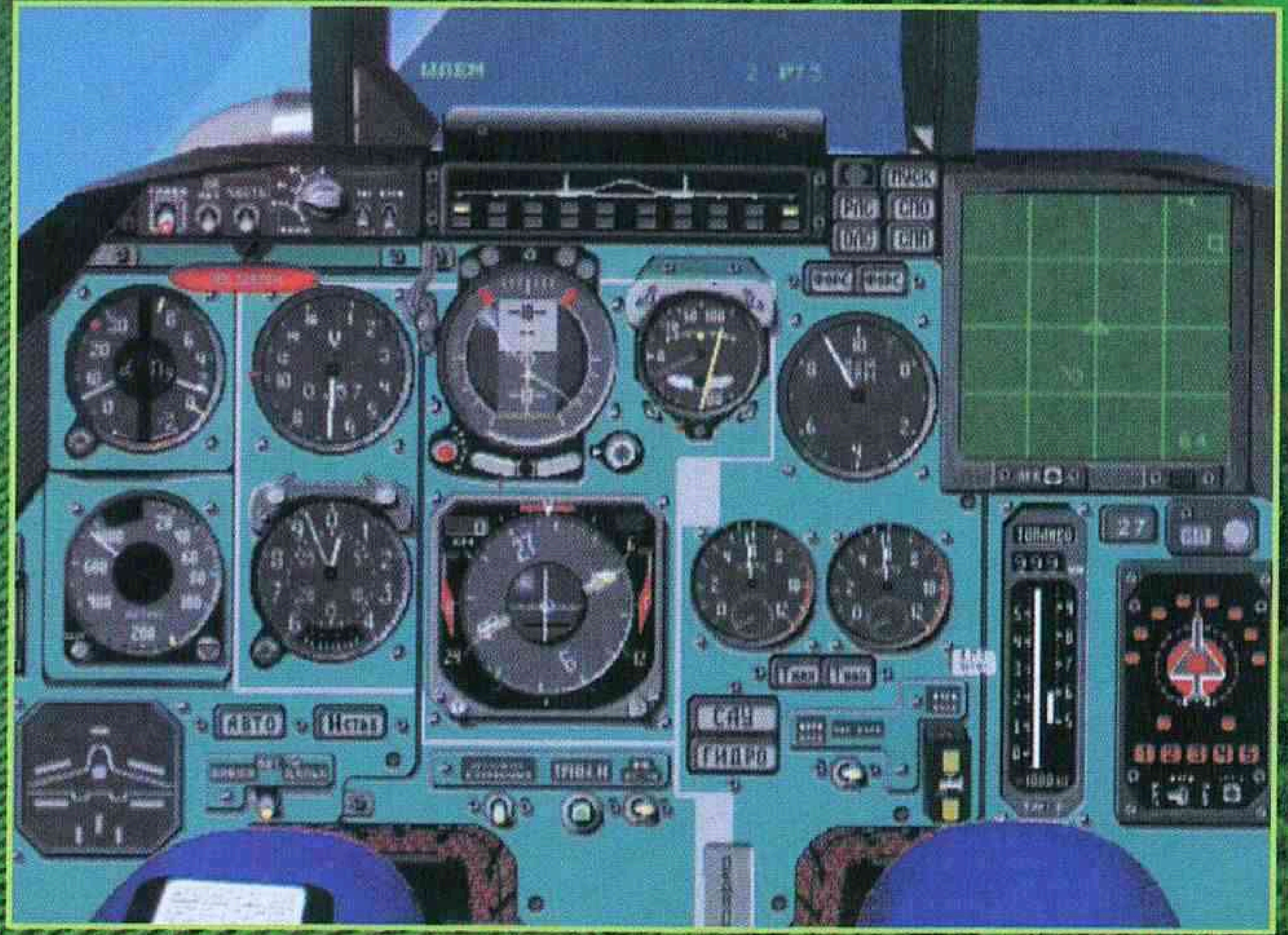
הסבר הפקודה BUFFERS הינו סבוך יותר. לצורך זירוז קריאה וכתיבה של נתונים, יש צורך במשהו שיעזור לכונן הקשיח להעביר [illegible]נים למעבד. לצורך כך משתמשים בחלק מהזיכרון הבסיסי (640K הראשונים), המהיר בהרבה מן הכונן הקשיח, כזיכרון זמני לתוכו מועבר המידע הנקרא ונשלח למעבד, ואחר כך נכתב. הזיכרון הזמני מתחיל להתמלא, המידע עובר אל המעבד ובינתיים הכונן הקשיח מעביר מידע חדש אל אותו זיכרון זמני, ששוב מעביר מידע אל המעבד וחוזר חלילה. ללא השימוש בשיטה זו, המעבד היה צריך "להמתין" ולבזבז זמן עד שהכונן הקשיח היה מעביר אליו כמות נתונים חדשה לעיבוד.

הפקודה BUFFERS שולטת על כמות הזיכרון הבסיסי המשועבדת לצורך כך. ברירת המחדל הינה 15. כל יחידת BUFFER שווה בערך לחצי K. אם השימוש העיקרי של המחשב הינו עיבוד תמלילים תחת DOS, מספיקה ברירת המחדל ואין צורך לכתוב את הפקודה. אם עוסקים במשחקים חדישים או בתוכנת רשת - המספרים גדלים בהרבה. חברת מיקרוסופט, אגב, ממליצה במחשבים מהירים (386 ומעלה), להעדיף את תוכנית מנהל זיכרון המטמון SMARTDRV.EXE על פני השימוש בפקודה BUFFERS.

לשאלתך השנייה אודות השמעת קול במשחקי DOS תחת Windows, עליך להבין שכאשר Windows מופעלת, היא משתלטת על כל ההתקנים המחוברים במחשב ביניהם, וגם על כרטיס הקול. כאשר אתה מפעיל משחק DOS, אתה למעשה יוצא זמנית מ-Windows אך האחרונה אינה "משחררת" את כרטיס הקול לטובת משחק ה-DOS, שהרי Windows אמורה לאפשר לך לעבור בלחיצת כפתור למשחק או לתוכנה אחרת וגם בה להשמיע קול. לכן מופיעה ההודעה המתריעה על כך בכרטיס הקול הנמצא בשימוש. הפתרון? Windows 95... חכה עוד קצת.







SU27 FLANKER

ההמראה האחרונה

מאת: אידלס דוד

הוא חיסל את שארית הסיכויים למטוס הקרב MIG-29. FLANKER – זהו שם הקוד שנתנו לו אנשי NATO שהתקשו לבטא את שמו המקורי, באופן לא רשמי קוראים לו אנשי הצוות הרוסי "ז'ורבליק" (עגורן). הנה עוד פרק בתולדות הסימולטורים.

הוא SUKHOI SU27 FLANKER מטוס קרב המקנה עליונות אווירית, והוא המתחרה הרוסי של מטוס הקרב האמריקני, F-15 EAGLE. הדעות חלוקות על צורתו החיצונית, אבל לטעמי זהו אחד המטוסים היפים ביותר שבבנו, והוא יכול בשקט להצטרף לקונקורד ולספיטפייר IX המהממים. ייעודו של המטוס הוא לטפל בכל מטרה, גבוהה או נמוכה, מהירה או איטית, במרחק טיסה גדול ובמקסימום "רעש". בנוסף לכך, תכננו אותו כך שיהיה מסוגל להגן על עצמו בקרב אווירי, ומשום כך זהו המטוס הרוסי הראשון שאינו יציב מיסודו. פירוש הדבר, שרק רצונו של הטייס ויחידת מחשב גדולה הם אלה שמנווטים אותו, כלומר, זהו מטוס עם אפשרויות תמרון מרשימות ויכולת פגיעה במטרות ימיות, קרקעיות ואוויריות.

סימולציה נטו

אם אתה מחפש קרבות אוויר צמודים ואינטנסיביים, התקפות קרקע דייקניות, מערכות בזמן אמת ומה שבטוח, סימולטור טיסה מדויק ביותר, אתה בעמוד הנכון. אפשר להודות שהגרפיקה היא לא מי יודע מה לוהטת, העולם בו טסים הוא לא מי יודע מה גדול ואין אפשרות ליותר משחקן אחד בזמן נתון, אך מעבר לכך כבר אין ממש מה לבקר.

מדובר במדמה טיסה כמעט מושלם, נטול גימיקים חסרי משמעות שאפיינו סימולטורים של חברות אחרות. אין קטעי וידאו, אין פתיחה בגרפיקה משגעת ואין שחקנים מצולמים. יש סימולציה משובחת של מטוס קרב טוב במיוחד.

אתה מקבל בדיוק מה שרשום על האריזה - סימולטור מקצועי בריאליזם מקסימלי של מטוס יוצא מהכלל. מתמודד עם אויבים שהם לא פחות חכמים ממך ושלומדים את מה שאתה עושה. והכי חשוב, אתה מקבל מוצר שלא זקוק למחשב PC מדגם נינג'ה בכדי לקבל הצגה ללא הבהובי מסך.

המשחק ישמח לרוץ גם על מחשב 386, למרות שעל 486 עם VGA אתה מקבל הרבה יותר פרטים ובעיקר גרפיקה יפה יותר, תוכל לטוס ביחד עם יחידת העלית "אבירים רוסיים" ולבצע פעלולי ארובטיקה במטוס צבוע בצורה נכונה ובעל מחוללי עשן, בנוסף למשימות הקרב הרגילות.

סולם FALCON

יש פרשנים רבים המדרגים משחקי טיסה קרביים על פי המשחק FALCON 3.

FALCON 3 שפע ריאליזם, אך היה נחות ברמת המשחקיות והכיף. אם להיות עדין כלפי FLANKER, FALCON מזכיר משחק סגה. המשחק כולל סיבובים של מהירות גבוהה ונמוכה, כיבוי מנועים, מהלומות, עצירות הנובעות מדחיסה ומהירות גבוהה, ועוד פינוקים למיניהם. מעבר לכך, תיאלץ להתמודד עם תקלות בציוד, ואם תרצה תוכל אפילו לתכנן את מזג האוויר.

תא הטייס והשמיים לפקודתך

הנה אתה יושב בקצה מנחת מספר 27 ומביט סביב בכדי לוודא שהכל מוכן להמראה. מכ"ם הפיקוח מסתובב, מכ"ם ה-GCA מתנדנד מעלה ומטה כנדרש. אם תעמוד מספיק זמן בוודאי תראה שומר GRU עובר בסביבה עם כלבו. דחוף את המשנק ותראה איך הכל מיטלטל כאשר אתה צובר מהירות. במהירות 50 ממש "תרגיש" כל בליטה על המסלול, 250 ואתה מושך בעדינות בכדי להמריא עד שנשמע את הקליק של הגלגלים המתקפלים. כשתנסה להזיז את הג'ויסטיק תקבל תגובה הדרגתית של מטוס אמיתי. עבור למבט חיצוני, כבה מבערים אחוריים, משוך חזק אחורה וראה את המייצבים מסתובבים. המטוס עלול למשוך הצדה בדיוק כמו מטוס אמיתי. אם תלחץ אותו יותר מדיי, תגרום לעצירה וייתכן שתאבד שליטה.

המשימות

יש כאן המון משימות מוכנות ליחיד, החל בטיסה חופשית ואימונים וכלה בקרבות מלאים, כמו גם אפשרות לטוס עם אנטולי קווטצר, אחד מטייסי הראווה הטובים בעולם. מעבר לכך, יש כאן אפשרות של מערכה מפורטת ודי לחוצה. הסיפור שמאחוריה הוא רצונו של הממשל הרוסי לשחרר את אוקראינה מממשל אוקראיני. אתה יכול להיות טייס רוסי ולהתמודד מול טייסים דומים עם מטוסים דומים באסכולה שלך. תוסיף לכך טיסות סיור של משקיפי UN, אשר יגיבו במלוא כוחם אם תנעל עליהם את נשקך, כך שהכל נעשה די מרגש (עוד תתרגל לנטוש את מטוסך).

הדובדבנים שבקצפת

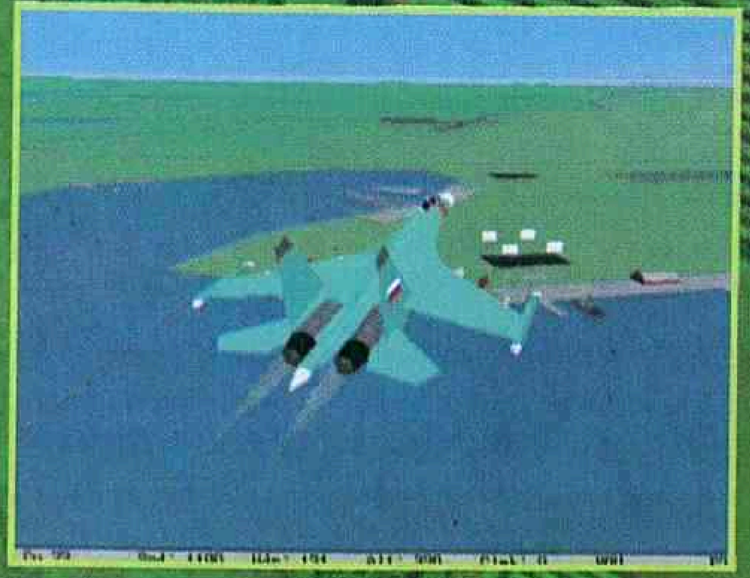
הדובדבן שבקצפת הוא היכולת לבנות מערכות משלך, קרביות או אחרות, ולשמור אותן לשימוש בעתיד. אתה יכול להקליט את הופעותיך כדי להפיק לקחים או עבור הצגה בנסיבות שונות, אם תרצה.

יש לציין שהמכשירים בתא טייס, פרט לחלון הקדמי והנשקים, מסומנים באותיות קיריליות (רוסיות). אתה מקבל את ההצגה הרגילה של מטרה נעולה, עם או בלי סימן של קסדה. תוכל לשגר טילים מונחי לייזר, לנעול את האויב שאפילו לא נמצא לפניך ולירות עליו הרחק מתחום הירי הרגיל. כמובן שאתה מקבל מערכת אינפרא אדומה, כך שתוכל להינעל על האויב מבלי שיידע שאתה בסביבה.

תכנון מול ביצוע

שום דבר מזה לא שונה במיוחד ממשחקים אחרים, אלא פשוט מבוצע בצורה טובה יותר. מה שמייחד את SU27 הוא עומק הפריטים אליו הגיע צוות מתכנתי המשחק, כדי להפוך אותו לכל כך אמיתי. על כל פנים יש כאן רשימה של דברים חיוניים או לא חיוניים שיכולים להביא לכישלון במערכה (ניתן לבטל אותם אם אתה לא שולט מספיק טוב) – יריית תותח בולמת את המטוס, הטלת פצצות מרימה אותך קצת באוויר, שיגור טיל מסיט את המטוס הצדה עד שאתה מיישר אותו. בקיצור, המון קישוטים הדורשים שליטה טובה.

זהו סימולטור טיסה טוב לפחות כמו FLIGHT UNLIMITED המכיל אפשרויות קרב. אם אתה מחפש סימולציה אמיתית, פעולה וסימולטור טיסה מעולה למחשב לא משוכלל, לא תתאכזב. ואם אתה מריץ Windows 95, מצוין. קנה אותו, קרא את חוברת ההסברה ותיהנה.



מרתף הארמון

מאת: אסי אופנהיימר

בתאילנד יש מסעדות בהן מוכרים חומוס ומקרינים על גבי מסכי טלוויזיה תוכניות מהקלאסיקה של זהו זה. בדרום אמריקה שבטים שלמים יודעים לקלל ולשיר שירים של אתניקס. רק במקומות בודדים עוד לא הורגשה נוכחות ישראלית, אך אל דאגה, אנחנו בהחלט בדרך לכבוש את העולם. מקום נפלא באינטרנט שעוד לא נכבש על ידי המוני בית ישראל הוא "הארמון" http://www.thepalace.com .

לאחר שמורידים תוכנת לקוח (הצד של התוכנה שיושב בביתו של כל מתקשר) אפשר להיכנס לארמון. מהכניסה הראשית רואים את הארמון מרחוק. כל אורח מקבל תמונה קטנה שמייצגת אותו הנראית כמו סמיילי צהוב ומחייך. בצד נמצא תפריט של הבעות פנים בו משתמשים במידה והנוכחים בחדר מבקשים להביע רגשות - כעס מצוין כפרצוף זועם, ואם רוצים להביע שיעמום אפשר פשוט לעצום עיניים. האורחים הקבועים בארמון יכולים להשתמש בסמיילים בצבעים שונים או לשתול תמונה שלהם או כל תמונה אחרת שתייצג את דמותם. כך אפשר לפגוש בארמון המון בלונדיניות חמודות או חתיכים, חיות, אלילים ודמויות מצוירות.

כל דמות מייצגת מישהו שמטייל כמוכם בארמון מכל מקום בעולם. לכל דמות (גם לדמויותיהם של האורחים) אפשר להוסיף חפצים ואביזרים, כדי ליצור לה ייחודיות מסוימת - סוגי שיער שונים, בגדים, כוסית יין, סקטים וכו' (המנויים יכולים גם לצייר לעצמם חפצים חדשים). אני, אגב, נעלתי סקטים והרכבתי משקפיים אדומים.

הארמון כולו מורכב מהמון חדרים, לכל חדר אופי אחר, וכל מבקר שוהה בחדר לזמן מוקצב. הבאר, מקום שבדרך כלל הומה אדם, הוא למעשה מקום המפגש המרכזי. יש בו כיסאות ושולחנות ואפשר ממש לשבת "לשתות" משהו ולשוחח. השיחה מתקיימת בקול רם ונוצר רב שיח עצום. המלים שאומרת כל דמות מופיעות בתוך בועה היוצאת מפיה ונשארת באוויר לכמה שניות. כך נוצרת הרגשה אמיתית של שיחה, אנשים מתפרצים אחד לדברי השני ורואים מי אומר מה ומתי.

ישבתי לי בבאר עם כוס בירה, הקשבתי לשיחה ופתאום הופיע בעל המקום - האיש שהגה חלק מהרעיונות ופיתח את הארמון. רצתי אליו מייד, היה לי קצת קשה לשכנע אותו עם הסקטים והמשקפיים שאני מכין כתבה על הארמון שלו לעיתון ישראלי, אך לבסוף השתכנע והסכים לערוך לי סיור מודרך בארמון ולהציג בפניי כמה דברים נפלאים.

יצאנו מהבאר לחדר אחר שנקרא חדר המשחקים, החדר היה כמעט ריק, וכל מה שאפשר היה לראות בו היה מספר שולחנות עם קלפים. התיישבנו ושיחקנו במשחק קלפים, ותוך כדי משחק הסתבר לי שיש חדר שש בש וחדר שח מט. נכנסים ומשחקים נגד מישהו בצד השני של העולם שח מט. בזמן המשחק מנהלים שיחה קלה, שותים משקה וירטואלי כלשהו ולפעמים באים עוד אנשים, לעתים הם רק מסתכלים ולעתים הם נותנים עצות.

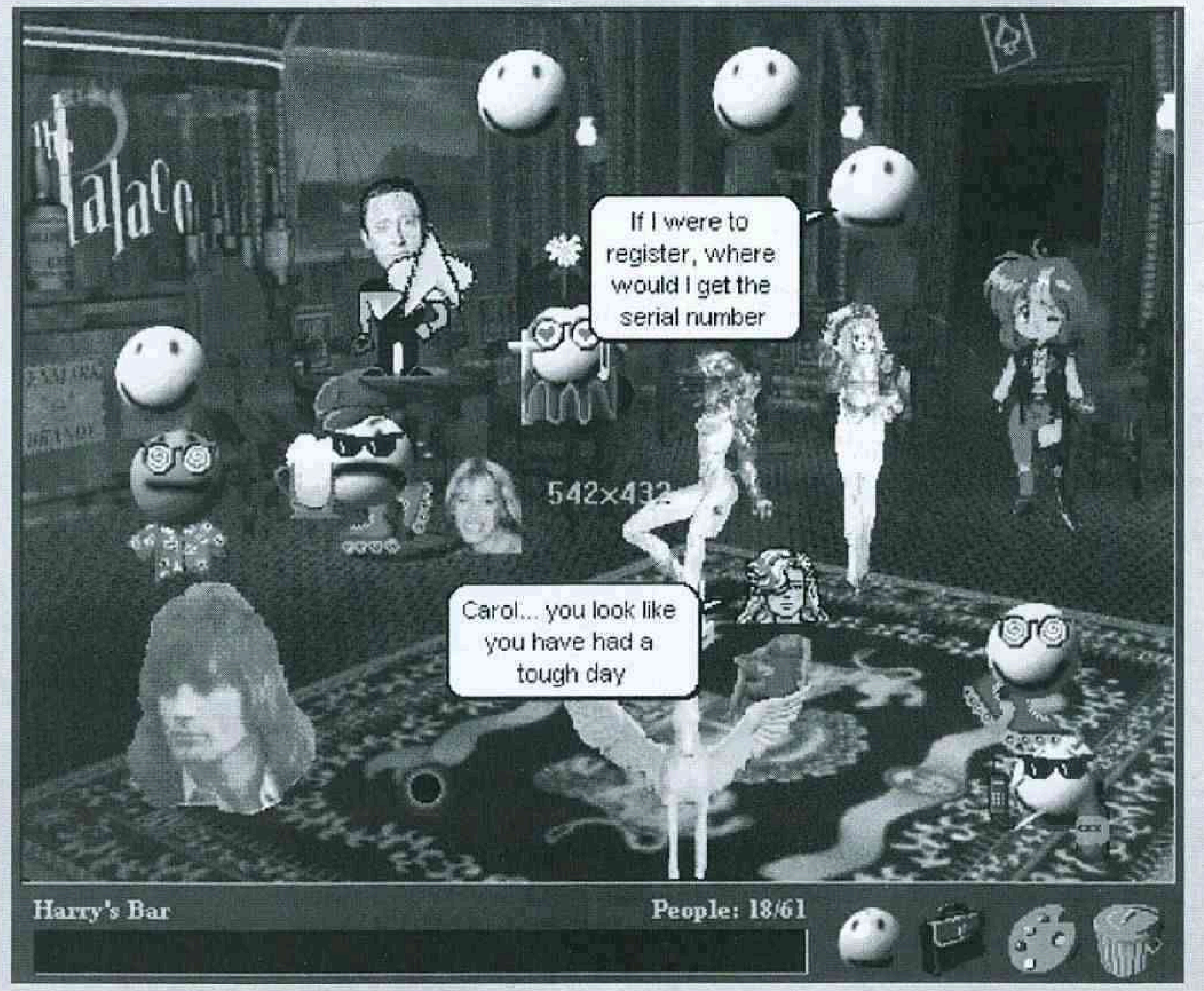
האווירה החברית בארמון יוצאת מהכלל. בחדר השח מט נעצר המדריך והפנה שאלה אל הפוחלץ שהיה תלוי מעלינו - "צבי, האם אזכה הלילה במיליון דולר?"

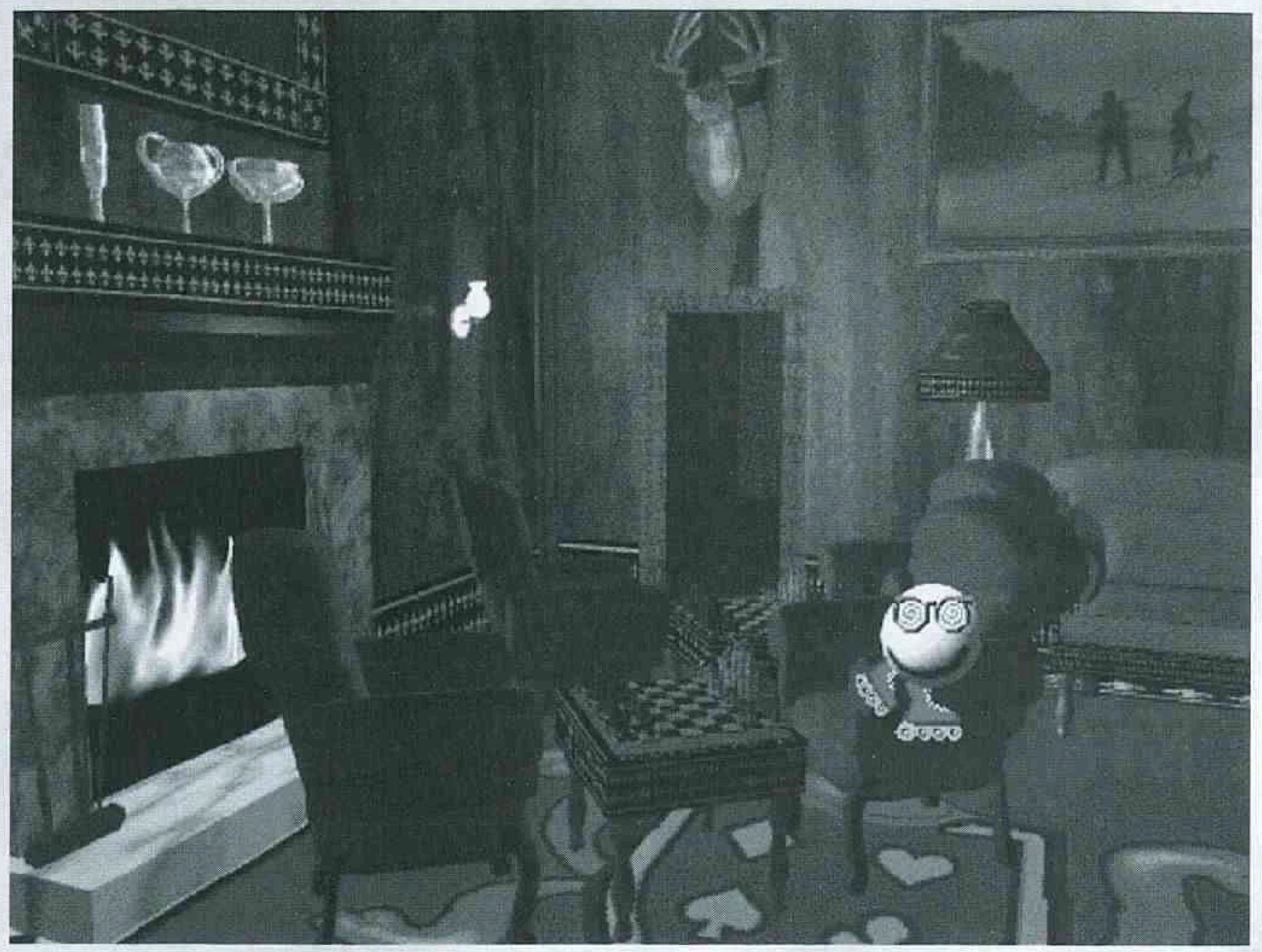
"בטח", ענה לו הצבי, "בחלומות שלך".

ובכן, מסתבר שהארמון מכיל עוד שפע של רעיונות מטורפים, חלקם חבויים וחלקם כבר התגלו, ובמלים אחרות, הארמון הוא הרבה מעבר למקום מפגש, למעשה מדובר פה כמעט בקווסט קטן, אלא שבמקום הדמויות הממוחשבות המקום חי והאנשים שפוגשים באמת קיימים.

"אז אילו עוד רעיונות חבויים בארמון?" שאלתי.

"כדאי שנבקר בחדרי השינה שלנו."





ענה והוביל אותנו במעלה המדרגות דרך מסדרון המכיל שורה של דלתות, חלקן פתוחות וחלקן סגורות. דלתות נפתחו מדי פעם ואנשים יצאו החוצה, כמו כן, אנשים נכנסו דרך דלתות פתוחות ואחר כך סגרו אותן. נכנסנו לאחד החדרים. סגרנו את הדלת מאחורינו, ואז גילינו שאנחנו לא לבד, התיישבנו על המיטה הזוגית המפוארת והמשכנו בשיחתנו, הפעם הצטרפו כמה חברים. כדי להנציח את הרגע שלפתי את המצלמה הווירטואלית וביקשתי מכולם להגיד CHEEZE.

חדרי השינה מיועדים לאנשים שרוצים לדבר בפרטיות. לאחר שסוגרים את הדלת מבפנים, אף אחד לא יכול להיכנס לחדר מתוך המסדרון. בחדר אחר יש לוח ענק - כל משתתף מצייר בתורו על הלוח והנוכחים האחרים צריכים לנחש למה התכוון הצייר. כמות החדרים בארמון עצומה ובכל אחד אפשר למצוא אטרקציה אחרת. הארמון עצמו, מתברר, הוא רק אחד מתוך מקומות רבים אליהם אפשר להגיע באמצעות תוכנת הלקוח, ולמעשה כל מי שיש לו חיבור קבוע לאינטרנט יכול להקים ארמון משל עצמו.

עושה רושם שכבר קיימים כמה ארמונות כאלה, הבולט במיוחד הוא של חברת הטלוויזיה פוקס. בארמון שלה יש המון משחקים והפתעות, ולפינת הבידור מבטיחים להביא משתתפים ידועי שם עליהם ודאי יתנפלו המוני מעריצים וירטואליים. ההרשמה לארמון עולה 20$ והיא לא מוגבלת בזמן (למרות שכנראה עבור גרסאות שיצאו בשנה הבאה לארמון יצטרכו המנויים להוסיף סכום קטן נוסף). אפשר להסתובב גם מבלי להירשם, אלא שאז רוב האופציות פשוט לא פועלות. אז קדימה, להסתער.

מצעד אינטראקטיבי

במסגרת לוח השידורים המתחדשים של רדיוס, תחנת הרדיו האזורית של אזור השרון, שולבה רשת האינטרנט בתוכנית רדיו.

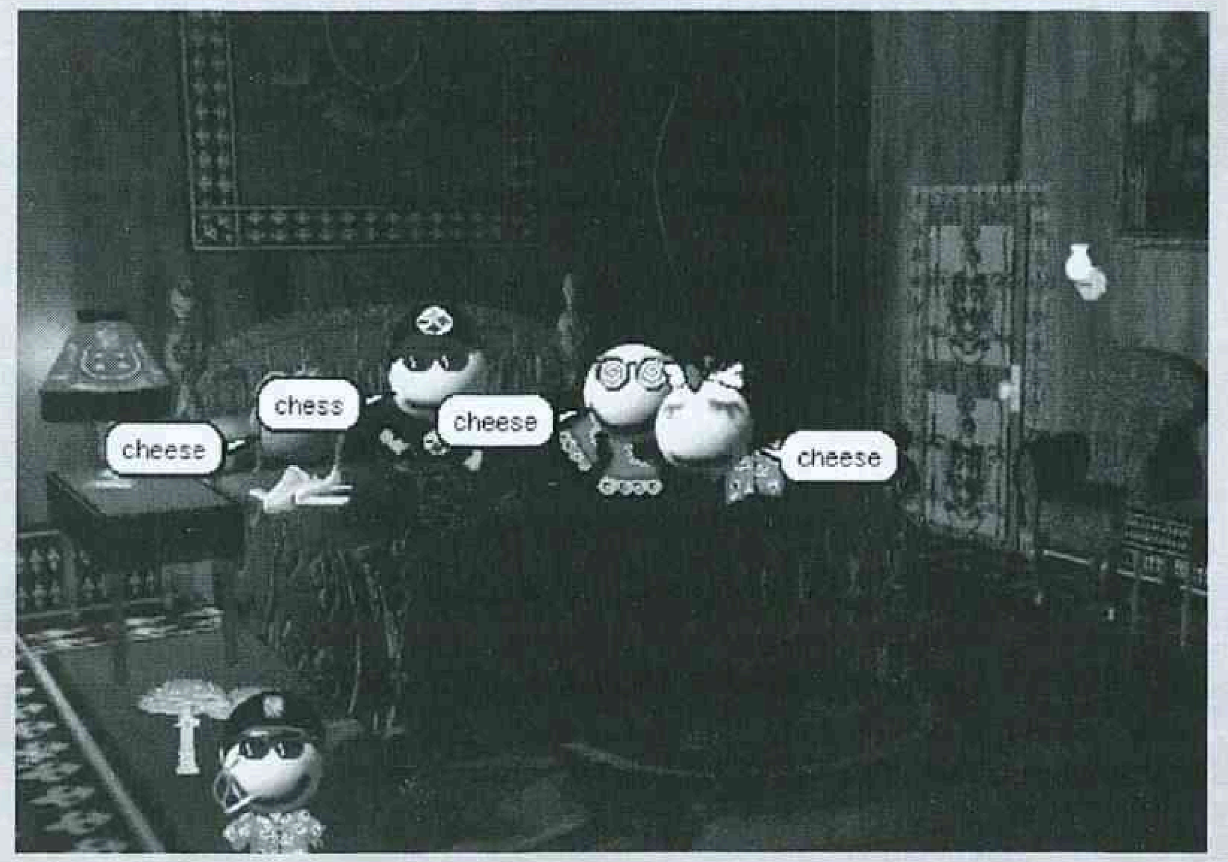
מדובר במצעד פזמוני שנות ה-80', המשודר ברדיוס מדי יום שלישי, בין השעות 19:00-22:00. זהו המצעד הראשון בעולם המאפשר למאזינים לדרג את השירים דרך האינטרנט, ולא רק באמצעות גלויות ופקסים, כנהוג בתחנות רדיו אחרות.

מאזין שישלח את דירוגו דרך דף המצעד של רדיוס באינטרנט, יוכל בצורה זו להשפיע על המצעד תוך כדי השידור עצמו, כך שהתוצאות הסופיות מתהוות במהלך התוכנית.

אינטראקטיביות בשיאה...

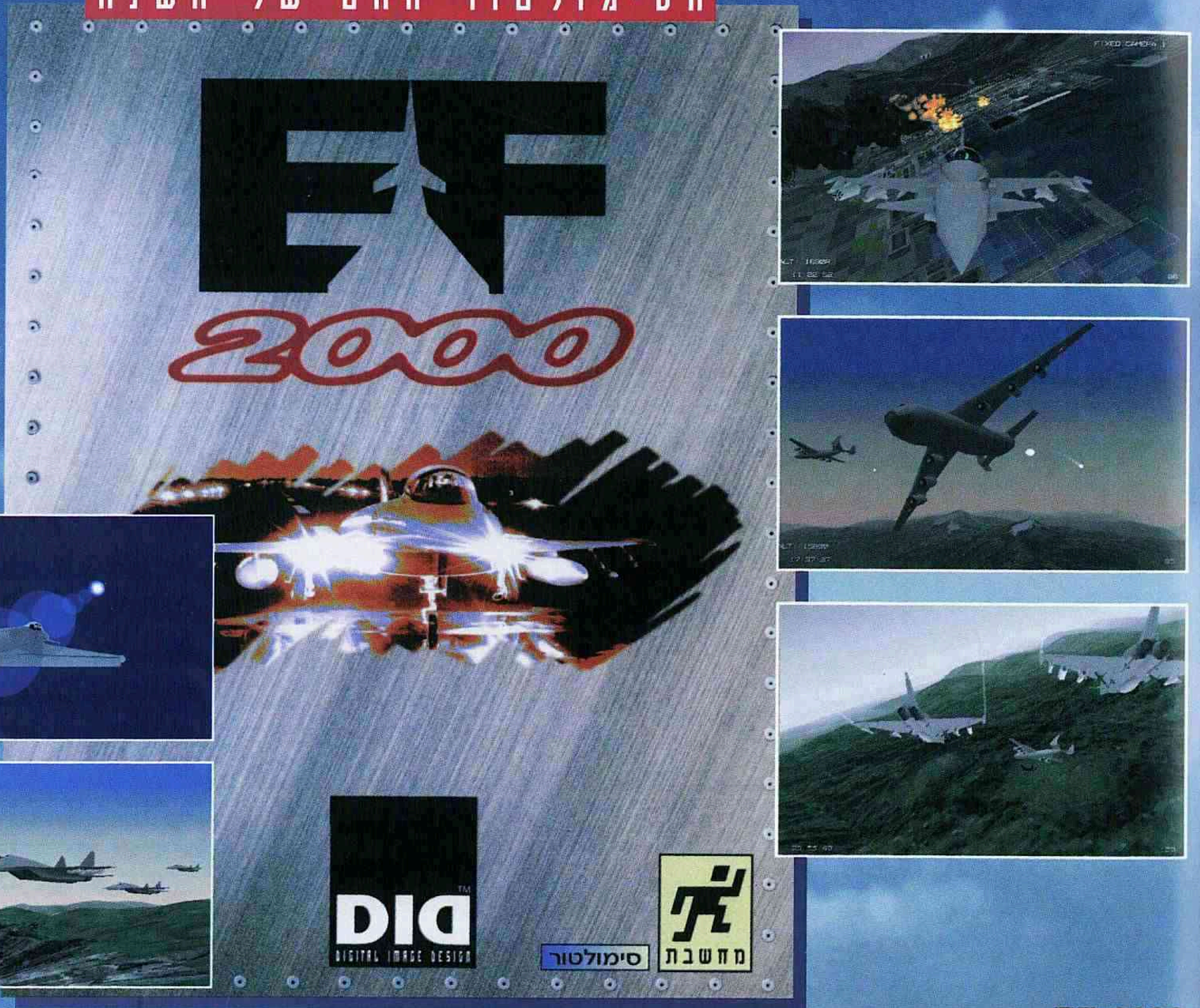
תוכנת המצעד, פותחה על ידי חברת אפיקס טכנולוגיות בלעדית לרדיוס, ואת השירות מספקת חברת אינטרנט זהב, מקבוצת יורונט.

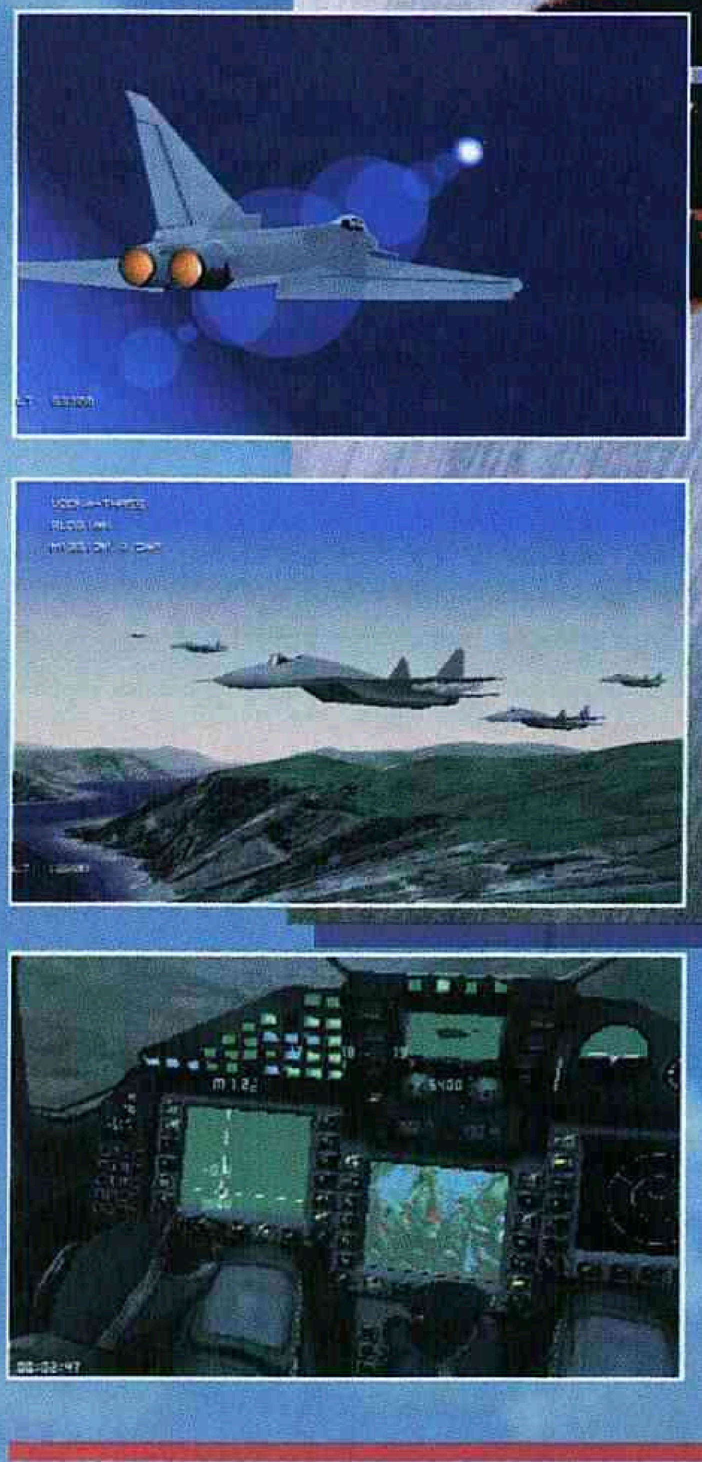
הכתובת לדירוג:
http://www.inter.net.il/80



חדש מבית מחשבת

הסימולטור החם של השנה





EF-2000

מדמה מטוס הקרב המתקדם והטוב ביותר, המהווה את השילוב האולטימטיבי בין משחק מחשב לבין סימולטור. תחושת המציאות, הדיוק הרב בפרטים ולמעלה מארבעה מיליון קילומטרים של מיפוי זירות שטח, יאפשרו גם לשחקן המתחיל והלא מיומן להיכנס הישר לדו-קרב אווירי.
EF-2000 מצויד ביכולת בינה מלאכותית מתקדמת כך שלא יווצר מצב בו תטוס פעמיים באותה משימה. לבחירתך 30 מטוסים מסוגים שונים במודלים מדוייקים להפליא.
המשחק תומך בקסדת VIRTUAL REALITY מסוג I-GLASSES הנמכרת בחנויות מחשבים.

מחשבת

מחשבת-הרפתקאה שאינה נגמרת

בית מחשבת, מרכז שיווק: רח' ארלוזורוב 28 הרצליה 46448 טל': 09-552402 פקס': 09-552413 מחלקת תמיכה: טל': 09-552417

PC

מכניס את SIMCITY להיסטוריה

CAESAR II

מאת: דוד זילברשטיין

SIERRA, חברת המשחקים הסופר-ענקית שרוב מרצה מושקע במשחקי QUEST למיניהם, מוציאה מדי פעם משחק שונה במקצת. CAESAR II, לטובת אלו שלא מכירים את CAESAR הראשון, הוא משחק סימולציה בסגנון SIMCITY, אלא שתקופת ההתרחשות היא קצת לפני התחלת הספירה - תקופתו של יוליוס קיסר.

הגם אתה ברוטוס?

היה היה SIMCITY, משחק אסטרטגיה חביב ממבט-על, שגרר אחריו נספחים כמו SIMEARTH, SIMFARM, SIMANTS ואחרים, עד אשר עבר אבולוציה ל-SIMCITY 2000 שכלל גרפיקה תלת ממדית יפה, תלת ממדית מנקודת מבט איזומטרית. CAESAR II עבר את אותו תהליך - הגרפיקה יפה יותר, ולמרות שזה די מתבקש, כל המבנים הם בסגנון רומי עתיק. ניתן להבחין בקשתות המעוגלות, בעמודים הקורינטיים ובאקוודוקטים הפרושים לאורכה ולרוחבה של האימפריה. השאלה אם יש מקום לעוד משחק SIM כזה נענית במהרה בחיוב כשמתחילים לשחק. וכרגיל, היופי שבמשחקים מסוג זה הוא המשוב (FEEDBACK) שמקבלים מהמשחק. לכל מה שאתה בונה יש השפעה שתוביל בסופו של דבר לצורכי בנייה נוספים.

רומא לא נבנתה ביום אחד

לא ניכנס לפרטי המשחק וחוקיו, כי מעבר להיותם פרטים טכניים דלים כשלעצמם, רובכם ודאי מכירים אותם ממשחקי SIM קודמים. הרעיון הכללי הוא לבנות עיר ולפתחה לאימפריה, תוך שמירה על כמה קונבנציות ריאליסטיות, כמו אזור מגורים דורש תשתית, או אטרקציות, מקומות בילוי ומסים נמוכים לתושבי המקום.

אלא שכאן, במקום אצטדיון כדורגל תבנה אצטדיון אולימפי וזירת גלדיאטורים, במקום משטרה תקים חיל משמר, במקום קולנוע אמפי-תיאטרון. ובמקום בתי קפה, הולכים למרחצאות. את הכנסיות ובתי הכנסת תופסים מקדשים לאלים זאוס, אתנה ואפולו. והכי הכי חשוב - אין כנסת אלא פורום, מקום מושבם של השרים הרומים (בטוגות, אגב), בו החליטו מה יהיה גובה המסים, מה יחולק לפיתוח הצבא ומה לבנייה. בפורום מכתיבים את אופי הממשל, אם יהיה זה שליט מתון או רודן אכזר, מושל שמעניק לתושביו או סוחט מהם מסים עד טיפת הזיעה האחרונה.

ברומא התנהג כרומאי

CAESAR II הוא משחק טוב. מבחינה גרפית הוא מצוין ובניגוד למשחקי SIM קודמים לו, השימוש בטכנולוגיות הקוליות שיש כיום (כמו SPEECH מלא) נוצל במשחק. לא הכל זה "נקטר ואמברוזיה", ולעתים המחשב שצועק "WE NEED PLEBS!" עשוי לעצבן. סימון מבנה מסוים יפיק צליל או קול שמלווה אותו - אפקט "שאול" מ-WARCRAFT. אם תיכנס לראש של המשחק, תקשיב לעצות הפורום ותשתמש בכספך בתבונה, תוכל ללחוץ על מקש ה-ZOOM OUT ולהתבונן באימפריה המשגשגת שלך. אך לא לזמן רב כי חומות נופלות, בתים נהרסים, אנשים מורדים והפשע גדל. קיסר זה מקצוע קשה.

עצה מהאולימפוס

לאוהבי משחקי SIM - בהחלט, בהחלט! אם נמאס כבר מ-SIMCITY 2000 וצריכים חידוש, מצאתם את המשחק הנכון. לאלו שפחות אוהבים משחקי SIM, אולי CAESAR II יהפוך אתכם למעריצים נלהבים. כדאי.

שיחות עם מורגן לה פיי

האפשרי הוא האבסורדי

מאת: ערן בן-סער

"או, עכשיו הרבה יותר טוב." הודיתי למורגן.

"השלווה הנפשית שנחתה עליי באי ההוא הייתה ממש מסוכנת, תודה לאל שהעברת אותנו הנה."

'הנה' היה סלע מוגבה קטן בתוך אגם זעיר של לבה. סביב האגם ישבו כמה שדים וצלו חבילה חדשה של אנשים על האש.

"ערן?" שאלה מורגן.
"עדיין," עניתי.
"שתוק."
"מרגרגמרמר." זה כולל מירמורים, הבהירה מורגן.

מורגן הרימה את ידיה, אמרה מספר מלים, וביצעה מחוות הפרדה. אגם הלבה נחצה ועברנו במהירות לצד השני, נזהרים שלא לדרוך על שלדי הדגים המפרפרים.

ניגשנו לשד הראשון שראינו.

"לך לעזאזל," בירכה אותו מורגן, "ביחוד אם תגיד לי איפה אני מוצאת את האחראי למדור הזה."

השד, שהיה בעל שלוש עשרה קרניים, שבעה זנבות, שלוש ידיים, שלושה אפים, פה וחצי ולמרבה הפלא, עשירית מוח, בהה במורגן ושאל, "מי את?"

יכול להיות שבעבר הזכרתי שאחד הדברים הראשונים שמאפיינים שדים הוא הסירחון העולה מגופם. יכול להיות אפילו שציינתי שמורגן הסבירה לי שזה רק משום שאני מצפה לזה ומאמין בזה. על כל פנים, אני בהחלט האמנתי שלשד ההוא היה ריח מאוד רע מהפה.

"אני מורגן, יכול להיות שזימנתי אותך פעם אבל אל תתמהר על זה, מי מנהל את הזוועה הזו?"

"מה, הרי זה ידוע," אמר השד בפליאה (הלכתי ואיבדתי את הכרתי), "הרי זה דוד אידלס."

"אידלס?" אמרנו אני ומורגן בתדהמה, "ההוא עם החקירה והמצלמה?"

"זה לא יכול להיות," ציינתי בקרירות, "לדוד אין מספיק קרניים."

"ספרת לו את הזנבות?" שאל השד, "יש לו יבלת בגודל מדהים על השמיני משמאל."

"טוב, תודה רבה." אמרה מורגן ומשכה אותי הלאה. לאחר כמה מטרים עצרנו.

"תגיד, אם היית ראש מדור גיהינום איפה היית בוחר לגור?" שאלה מורגן.

"אני לא יודע," עניתי, "אולי בארמון הענקי ההוא עם הכתר הענקי שמצויר על החומה."

שמנו פעמינו אל הארמון.

בשער הארמון, שהיה גדול ועשוי מיקשה אדומה מוזרה, עמדו שני שדים וגירדו אחד את השני בפופיק עם הקלשון שלהם.

"ספורט לאומי?" שאלה מורגן.

"כינים." ענה לה אחד השדים (זה עם הנקודות הכתומות שהתפוצצו כל הזמן).

"תגידי, לא זימנת אותי פעם?" שאל השד השני (סגול, קרניים ירוקות, מזיל ריר ורוד).

"אני בטוחה שלא," אמרה מורגן, "הייתי זוכרת."

"אפשר להיכנס?" שאלה מורגן.

"זה תלוי," אמר השד, "יש לכם אישור?"

"כמובן שיש לנו אישור!" התפרצתי, "למה לדעתכם אנחנו רוצים להיכנס?"

"אה," אמר השד עם הנקודות ותלש לעצמו אוזן, "נכון."

שני השדים אפשרו לנו להיכנס. בפנים שאלה אותי מורגן, "איך ידעת שזה יעבוד עליהם?"

"זה היה עובד עליי," עניתי, "אז למה לא עליהם?"

בפנים היה חדר קבלה גדול ודלת בקצהו השני, ליד הדלת היה שולחן ומאחוריו ישבה שדה גדולה ואדומה (איך ידעתי שזו שדה ולא שד, אתם תוהים? לפי הבחירים כמובן).

"לכי לעזאזל," אמרה מורגן, "אנחנו רוצים לראות את אידלס."

"יש לכם פגישה?" שאלה השדה.

"אהה," ניסתה מורגן, "מובן שכן, אחרת לא היינו רוצים לראות אותו?"

השדה נעצה במורגן מבט ביקורתי, "השטויות האלה לא יעזרו לך, או שיש לך פגישה או שלא."

מורגן קיללה בשקט, "למה שפשוט לא תגידי לו שמורגן בחוץ ויש לה פלטת צבעים חדשה בשבילו?"

"פלטת צבעים חדשה?" נשמעה צווחת שמחה, הדלת נפרצה ומהשירותים יצא דוד אידלס. "איפה, איפה?"

"היי דוד." אמרה מורגן, "בחיפו."

דוד הפסיק לקפץ במקום ונופף בידיו באקסטזה, "היי, זה לא פייר!"

"סורי" דוד, פלטות צבעים חייבות לעבור אצל קובי, אתה יודע את זה."

"דוד," התערבתי, "למה יש לך פלסטר על הזנב השמיני משמאל?"

דוד עמד להשיב לי כשצרחתי לפתע בכל הכוח, "ולמה יש לך זנבות בכלל?"

"היי," אמר דוד, "לא צריך להעליב, קיבלתי את העבודה לפני שבוע כשחבר של דייוי, קט-לורה, התפטר. אני פה עד שימצאו שד אמיתי לנהל את העסק."

"היית צריך להגיד לנו," אמרתי, "דברים כאלו יכולים להפתיע בן אדם."

"ערן בחייך," נערה בי מורגן, "זה רק זמני, זה לא כאילו נותנים לנהל ממש את העסק."

"זה תלוי בנקודת ההשקפה שלך," התערב דוד, "אמרו לי שבדרך כלל תחלופת רק שלושים שנה עד שמוצאים מחליף, אבל הפעם צפויים עיכובים."

"אגב," המשיך אידלס, "אתה חייב לראות את התיק שיש פה עלינו." דוד שלף מהמגירות של השדה, ששייפה בינתיים את ציפורני ידה הימנית התחתונה, תיק מסמכים גדול שעליו כתוב - וויז.

"תקשיב," אמר דוד, "ירחון וויז למשחקי מחשב. נוסד: אפריל '91, התחיל להתדרדר אל תהומות הנשייה בגיליון 11, עם מינוי העורכת דינה בן-קיקי וצירוף ערן בן-סער לצוות הכתבים. נידון סופית, ויחד איתו כל הצוות, לייסורי נצח בוויז 15 עם צירופה של מורגן לה-פיי. להעניק חנינה מיידית עם צירופם של שלישיית התומכים, מחשש להשפעות רעות על צוות השדים במדור שיצטרך לקבל אותם."

דוד דפדף הלאה, "זה ממשיך ככה עוד הרבה עמודים."

"מה יש עליי?" שאלתי.

דוד שלף תיק עבה יותר שעליו היה רשום: ערן בן-סער, דרג עליון בלבד: "ככה," אמר דוד, "נולד **צנזורה** (חי, חי, חי), בגיל שש נפל עליו פטיש גדול ומאז הוא מסרב וטוען כי האפשרי הוא האבסורדי ולהיפך. מורותיו מבית הספר היסודי עברו טיפול נפשי ממושך בעקבות המפגש, והמורה מכיתה א' עדיין לא מגיבה לגירויים חיצוניים. בחופש הגדול שלפני התיכון אכל בטעות את אבי סבג, אבל זה נתקע לו בגרון וברח החוצה. בתיכון נהג להשתמש במעבדת מחשבים, על מנת לגרום למחשב של המורה לנסות ולאכול אותה. מייד עם גיוסו לצה"ל התפטרו כל הקב"נים."

"כמו כן," המשיך דוד להקריא, "כותב לגיליון וויז (עיין בתיק המתאים) ונאשם בפשעים כנגד האנושות, קהל הקוראים, העורך, וויז-בוי וגיא הילטון. נוהג לזמן כוחות שחור בראשיתיים על מנת לעזור לו להגיש את הכתבות בזמן, ועל כן נוטה לחטוא בשגיאות קטיב."

"להמשיך?" שאל דוד.

"לא, זה בסדר," עניתי, "ראיתי את הסוף."

"אם כבר מדברים על הסוף," אמרה מורגן, "מה כתוב עליי?"

דוד חיטט בתיקייה עד ששלף דף נייר עליו כתוב: מורגן לה-פיי. בצד השני היה כתוב, "אתם לא באמת רוצים לדעת."

"לא פייר!" התרעמה מורגן.

"את!" פקדה על השדה, "תתחילי לכתוב את קורות חיי, אני אכתיב לך."

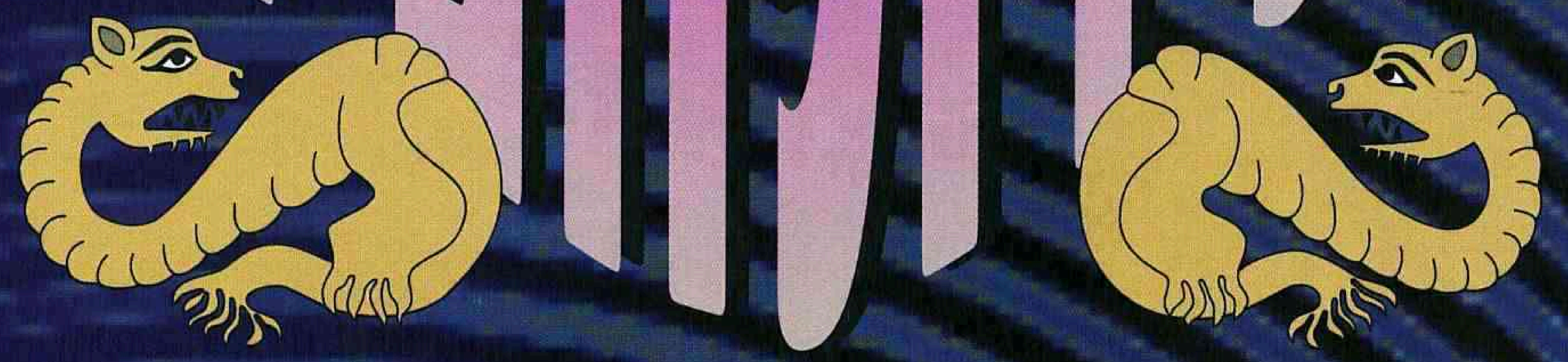
"מ"מ-ית - אין לנו את כל העשור." הערתי לה.

מורגן הפכה אותי לשוט קצר והצליפה על השולחן בכוח (איי!), "לכתוב ועכשיו: האירוע המרכזי בהיסטוריה התרחש עם הולדתה של מורגן לה-פיי באנגליה בשנת... דוד? לאן אתה חושב שאתה בורח?"

זה לא נגמר טוב.

נו, מה חדש?

תיחמונים על המשמרת!



מאת: ערן בן-סער

השומר הגדול והשמנמן נרדם בכיסאו ונחר, שותפו הנמוך והג׳ינג׳י העמיד פני שומר והביט בגברות שהלכו במורד הרחוב. לאחר זמן מה הבחין במספר דמויות חמושות הנכנסות אל תוך שביל הגישה ופונות אל השער. השומר הקטן ניער קלות את חברו הגדול ואמר בקול דק, ״בוס, בוס, קום. יש לנו לקוחות.״

״הא?״ אמר הגדול בקול בס. הוא פקח עין ימין והביט בשלוש הדמויות שנעו לכיוונם.

נגיד שאתם הרפתקנים. נגיד שאתם אפילו די טובים בזה. נרחיק לכת ונניח שאתם כל כך טובים שאתם במקצוע כבר כמה שנים, ולא איבדתם איבר מרמ״ח איבריכם, ונוסיף ונניח שאתם צריכים להיכנס למקום כלשהו שמישהו שומר עליו ללא צרות מיותרות. כלומר, לא להרוג, להפוך ללטאה או אפילו לפצפץ לחלקיקים תת-מולקולריים את המכשול בדרככם, דהיינו השומר.

ישנן קרוב לשישים אלף אפשרויות לעבור שומרים (ע״ע ״שישים אלף אפשרויות לעבור שומרים מאת מורגן לה-פיי״), אבל מדור תיחמונים הצנוע יתאר הפעם רק את האפשרויות הפופולאריות ביותר.

״הוא לא מת, הוא רק לא פה״

שיטה זו חביבה במיוחד על לוחמים בעלי כוח שור ומעלה, או קוסמים וכוהנים בעלי קסמי העתקה למיניהם. הרעיון המרכזי הוא לגרום לשומר לעזוב זמנית את מקום האירוע, אם בנפשו בלבד או בגופו הגשמי גם כן.

סצינה א׳

״שלום.״ אמרה הלוחמת השחרחורת בעלת המבט האכזרי לשומרים המופתעים, ״שמי כארמה, זוהי ידידתי ברייבשאדו וזהו אריק הנודע.״

״שלום.״ השיבו השומרים פה אחד.

״ביי, ביי.״ ענתה כארמה כשהורידה את מגן הברזל הכבד על ראשו של השומר הגדול, והבחינה שאריק ׳מלטף׳ את ראשו של השומר הקטן.

סצינה ב׳

״שלום.״ אמר הזוטון הקטן בעל המבט האכזרי לשומרים המופתעים, ״שמי גילאן, זהו ידידי רופוס הירוק וזהו תורין שולייתו.״

״שלום.״ השיבו השומרים פה אחד.

״ביי, ביי.״ ענה גילאן כשדקר את הגדול בסיכה טבולה ברעל מרדים, בעוד רופוס מטלפרט קלות את השומר הקטן.

״נפל ארנק ובו 500 מטבעות זהב.״

שיטה זו יעילה רק לדמויות בעלות ממון, המסוגלות לשכנע את השומר כי בידו הזדמנות להרוויח יותר כסף מהונו השנתי של דודו, הסוחר מהצפון. מלות מפתח כמו ״איזה זהב?״, ״נגיד שזה היה שלך?״ או ״תראה מה יש לך ולי כבר אין!״ בהחלט מסוגלות להעביר את המסר, שתמורתו השומר יילך לשם ויישאר שם זמן מה מבלי לשמוע דבר.

״שלום, יש לנו הפתעה בשבילכם.״ אמרה הלוחמת השחרחורת.

״איזו הפתעה?״ אמר השומר הגדול בחשדנות.

״הפתעה, כן, כן, הפתעה.״ התלהב הקטן.

כארמה הניחה שק כבד בידיו של השומר הגדול, ״וזה יהיה עוד יותר מפתיע כאשר תעמוד שם,״ היא הצביעה על העיקול בסמטה, ״ותישאר שם מופתע לפחות חצי שעה.״

״באמת?״ חייך הגדול, ״אני חושב שאנסה את זה. בוא קטנצ׳יק.״

״אני בא, בוס.״ אמר הקטן ונגרר אחרי חברו.

״פילים! פילים!״

שיטה זו כוללת ריצה מטורפת לעבר השומרים תוך זעקות שבר כגון ״הדוכס נרצח!״, ״בחורה עירומה!״, ״הכרכרה של הבנק נשברה ויש אלפי מטבעות זהב ברחוב!״ או סתם ״רוצו! רוצו!״ שיטה זו לא תמיד פועלת אבל במקרה הכי גרוע ניתן לנצל את גורם ההפתעה המוחלט כדי לעבור לשיטת ״הוא לא מת, הוא רק לא פה״ ללא עיכובים. שיטה זו נוצלה לראשונה על ידי יהושע בן-נון שצעק ״שמש בגבעון דום וירח בעמק איילון,״ כשכל בני האמורי הסתכלו לשמיים...

״רק בני אדם אסור להכניס, לא?״

שיטה חביבה זו פועלת בדרך כלל עם קוסמים בעוצמה בינונית פלוס המסוגלים לשנות צורה. הרעיון הוא שאולי בני אדם לא עוברים בשער, אבל מה לגבי חתולים או כלבים? כמובן שהחיסרון העיקרי הוא במקרה של שומרים סאדיסטיים הנהנים להתעלל בחיות חסרות ישע, או שסתם לא יכניסו את החיות פנימה. במצב כזה אולי ניתן לעבור ללחשי היעלמות מסוגים שונים, כמובן שאילו הייתה לקוסם אפשרות טלפורטציה לו ולחבריו, הוא לא היה צריך את הכתבה הזו בכלל.

״הייתי בטוח שראיתי מישהו בא.״ אמר השומר הקטן בבלבול.

השומר הגדול נזף בו, ״אם עוד פעם תעיר אותי בשביל שטויות אני אזרוק אותך לזאבים.״ איים וחזר לנחור.

השומר הקטן הבחין בשלושה כלבים קטנים שרצו לכיוונו, הוא התכופף וליטף את הקטן מביניהם.

״באתם לגנוב שאריות מהמטבח?״ שאל, ״בתיאבון, ותיזהרו מהבולדוג של הטבח.״ שלושת הכלבים נכנסו פנימה.

״האו, האו (שיטה טובה רופוס).״ אמר גילאן.

״גררר. (מאוד, תלמד אותי את הלחש). אמר תורין.

״בארף? (למה הוא התכוון כשאמר הבולדוג של הטבח?)״ שאל רופוס.

״ואם הוא לא יכול לדבר...״

זוהי השיטה המועדפת עליי כשאני משחק לוחמים, על אבי כשהוא משחק כוהנים ועל מורגן גם כשהיא לא משחקת. עיקרו של דבר נעוץ בחידה עתיקת היומין - ״אם עץ נופל ביער ואין איש שישמע אותו, האם הוא באמת נפל?״

תרגום משחקי התפקידים הוא - ״אם מישהו פרץ לארמון, והשומר לא הזעיק אף אחד, האם הוא באמת פרץ?״ כלומר, אם תשתיק את השומר הרי למעשה לא פרצת כלל.

השומר הקטן היה תלוי במהופך בתוך בקתת השומרים ופיו היה קשור. חברו הגדול נקשר כשרגלו תחובה בפיו וידיו קשורות לאוזניו, כך שכל תזוזה מיותרת תתלוש אותן. ״באופן כללי,״ החליט הקטן, ״מצבי עדיף.״ הוא ניסה שלא להזיז את אצבעות רגלו הימנית כדי שלא יתפוצץ לו האף.

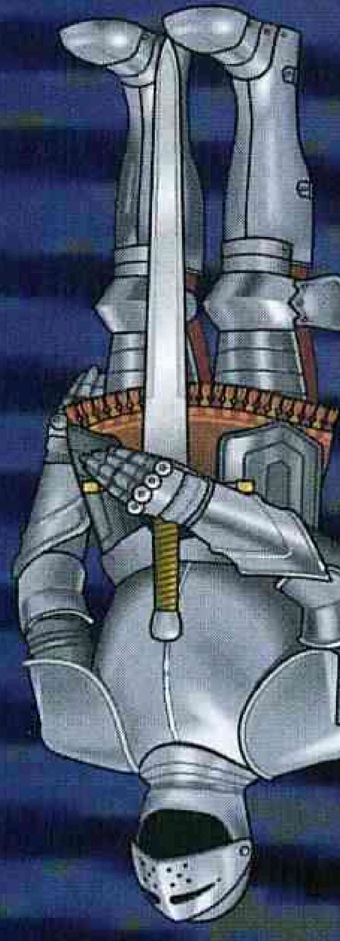
״סיימת?״ שאל אריק, ידו מכסה את עיניו.

״אני חושבת שכן.״ אמרה כארמה ובדקה את החבלים והלהבים.

״את יודעת, את משתפרת בזה.״ אמרה ברייבשאדו ויצאה החוצה.

״קום התנערה עם חילך.״

שיטת לוחמה פסיכולוגית מתקדמת שפותחה במיוחד כדי לעבור שומרים נדכאים על ידי מהפכנים קומוניסטים שונים. מבוסס על ההנחה שכל שומר הוא מקופח או קופח באופן כלשהו על ידי אדוניו. קצת סימפטיה, השתתפות בצער, והבטחה שהם ילבנו את העניינים עם האדון לכשיראו אותו, הביאו את הקומוניסטים להשתלטות על מאות ארמונות שונים לפני שמישהו בכלל שם לב.



״שלום.״ אמר רופוס לשני השומרים.

״כן, מי אתה?״ שאל הגדול.

״אני רופוס. תגידו, זה כל השריון שנתנו לכם?״

הגדול הביט בשריון המיושן שלו, ״למה לא?״

״והחרבות,״ המשיך רופוס, ״ממש תת רמה. איך הם מצפים שתהדפו התקפה עוינת עם הענתיקות האלו?״

״אתה לא צוחק,״ אמר הגדול, ״הם גם מאכילים אותנו רק פעמיים ביום.״

״לא! באמת?״ נרעם רופוס, ״הם ממש עושקים אתכם. מה הם מצפים שתגידו לגנבים, ׳עצרו או שאנחנו מתים מרעב׳?״

״זה לא הכל!״ התערב הקטן בקול צפצפני, ״אנחנו מקבלים אימון מתקדם רק פעם בחודשיים, ומשכורת שמספיקה בדיוק כדי לשלם על החדרים שלנו.״

״זה לא ייתכן!״ זעם הקוסם בירוק, ״אני הולך להפוך שולחנות, אסור להתייחס אליכם בצורה כזו. יודעים מה? אני מתכוון לגשת לאחראים ממש עכשיו!״

בצעדים נחושים עברו רופוס, גילאן ותורין את השער.

שחקנים מנוסים ימצאו אין ספור דרכים נוספות לעבור שומרים מבלי להיכנס לקרב מייגע ומיותר. כמובן שחלק מהשיטות טובות רק כנגד שומרים מסוימים (הייתי רוצה לראות את כארמה קושרת גולם ברזל), וחלק אחר יתאים רק לעולמות ומערכות מסוימות, אך את רובן הכללי ניתן להתאים לכל צורך. חוץ מזה, בל נשכח שלהיכנס זה החלק הקל, לצאת, זו החוכמה...

רופוס, גילאן ותורין רצו כמו שרק קוסם, זוטון ושולייה צעיר רצים כששני דרקונים רודפים אחריהם.

״להפוך שולחנות, הא?״ צרח גילאן על רופוס. הדרקון האדום נשף לכיוונם ופיספס במספר מטרים.

״אולי נגיד להם משהו?״ הציע תורין. נשיפת הדרקון הכחול פגעה ליד החבורה ושרפה את קצה הקוקו הג׳ינג׳י של תורין.

״זה מתחיל להימאס עליי!״ צעק רופוס.

זעקותיו של הזוטון הדהדו ברחבי העמק...

מאת: ערן בן-סער ובר מייז

חלקה האחרון של ההרפתקה מתחיל מייד בסוף החלק הקודם, עם מציאת התינוק, מי שישוב להיות וורן. כעת מחכה לגיבורינו משימה לא פשוטה, עליהם לפענח את סודו של האיש התלוי, ואת פשר החיוך על שפתיו.

אם מישהו מהחבורה הצליח בגלגול ההצלה שלו ועל כן הוא מסוגל להבחין שלתינוק יש עיניים אדומות, הוא ייחרד ומייד יחליט להשמיד את התינוק, כל מי שנכשל בגלגול ההצלה יגן על התינוק במחיר חייו. כך או כך, גם אם יגיעו השחקנים למצב בו הם יכולים לנסות להשמיד את התינוק, הם לא יצליחו לפגוע בו.

תחת ההיסטוריון התלוי, יבחינו השחקנים ברטיבות אדמדמה ממנה יעלה עשן. לאחר מספר שניות ילבש העשן מראה כללי של ראש אנושי. העשן "יביט" בדמויות זמן מועט וישאל בקול חרישי: "מי הם ברי המזל אשר נבחרו לשוב ולהביא את אדוני אל החיים, למען יוכל לקיים את הבטחותיו לעמו?"

אין ממש חשיבות למה שיענו הדמויות. דמות הרפאים תמשיך ותדבר - "האם ראויים אתם לחובה זו שהוטלה עליכם? הוכיחו את כוחכם הנבואי!"

בנקודה זו יתפתח דיאלוג קצר בין דמות הרפאים לדמויות החבורה. מטרת דמות הרפאים היא לוודא עד כמה מבינות הדמויות את השתלשלות האירועים, ותיתן רמזים כדי לנסות ולהסביר לדמויות את מה שהחמיצו.

אם הדמויות לא הבינו כי האיש התלוי הוא ההיסטוריון או כי הוא אביו של וורן המתחדש תאמר להן דמות הרפאים - "יודע העבר אשר נסע אל העתיד, והביא בבואו להתגשמות סיוטים, אור העיוורים פקח את עיניו וטעם את הרעל בגופו".

אם הדמויות לא הבינו כי הקיר שבחוץ מאחסן את נשמות תושבי העיר, תאמר להן דמות הרפאים - "קיר החיים המתים אשר את זעקותיו ינק האדון עת נולד מחדש אל החושך, לא ישתוק ולא ינום עד אשר יקום האדון ויחדש את עיר הבוגדים".

אם לא יבינו הדמויות כי האשה המסתורית מפתק ההתאבדות היא למעשה וורן, תספר להן הדמות כי - "האדון הוא אם האדון, האדון הוא בנה של האדון, האדון מתחדש מהאדון לנצח".

וגם אם הבינו הכל תאמר להן הדמות לפחות פעם אחת - "חיוך המתים, זיכרוהו - שכן ממנו עבר כל עתיד".

כמובן שעל השה"ם לנסות ו"לטפטף" רמזים אלו לשיחה כבדרך אגב, כדי שלא לתת לשחקנים יותר מדיי חבל.

מכאן קיימות שתי דרכים לסיים את ההרפתקה בהווה או בעבר, הכל תלוי באיזה גלגול יצליחו הדמויות (אם יצליחו בשניהם הכל תלוי במה שיעדיפו לעשות).

סיום ההווה

משסיימה לדבר תיעלם דמות הרפאים והתינוק יחל לבכות, בד בבד יחלו זעקות שבר לעלות מהקיר שבחדר הכניסה (ההוא עם הנשמות).

על הדמויות לגלגל כנגד החוכמה עם מינוס שלוש. אם לפחות שחקן אחד יצליח, הוא יבחין בטיפת דם בודדה שנפלה באותו רגע מכף רגלו של האיש התלוי אל הכתם הלח שעל הרצפה. אם יחברו השחקנים "אחד ועוד אחד" יבינו מה פירוש "הרעל בגופך". בדיוק ברגע בו יתבגר התינוק לילד בן שש (לא מבחינת גודל חיצוני, כוונתנו היא להתבגרות מואצת) ויחל לנסות להרוג את הדמויות.

במצב זה עומד התינוק (מי שישוב להיות וורן) צעד אחד לפני שישוב להיות שד בלתי מנוצח, ולמעשה נותר רק דבר אחד שיכול למנוע זאת ממנו - דמו של ההיסטוריון המת הינו רעל קטלני ביותר למי שישוב להיות וורן, אם יטעם מהדם או ידקר בכלי נשק שנמשך בדם, ייפול מייד וללא כל גלגול הצלה. אם לא, ייחסל התינוק את הדמויות תוך מספר סיבובים בעזרת ניקוזי אנרגיה במבט בלבד.

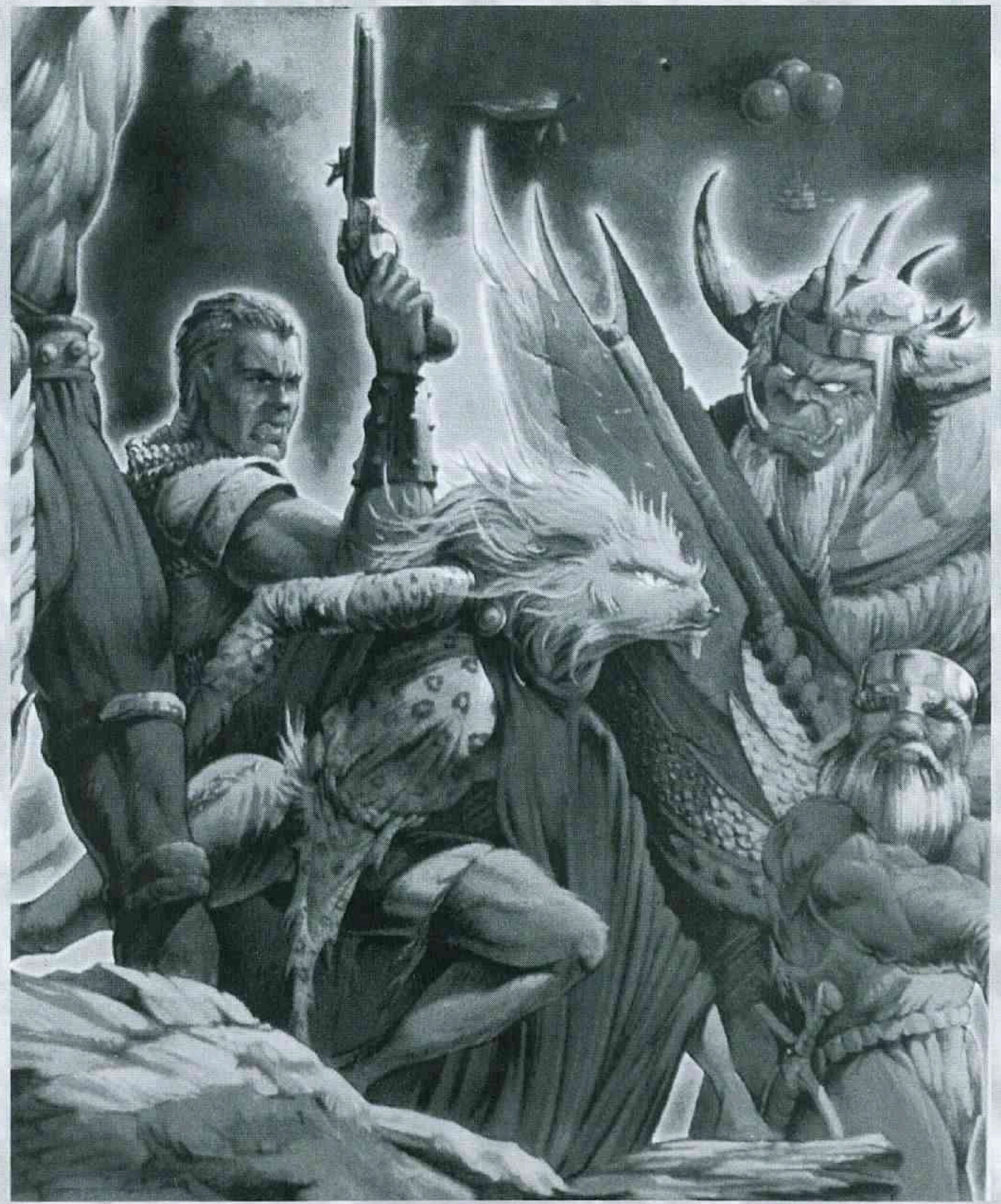
אם יפילו הדמויות את מי שישוב להיות וורן אפשר לעבור לאפילוג.

סיום העבר

משסיימה לדבר תיעלם דמות הרפאים והתינוק יחל לבכות, בד בבד יחלו לעלות זעקות שבר מהקיר בחדר הכניסה (ההוא עם הנשמות).

על הדמויות לגלגל כנגד התבונה עם מינוס שלוש. מי שיצליח יקשר בין חיוך המתים עליו דיברה דמות הרפאים לחיוכו של האיש התלוי, ובין "ממנו עבר כל עתיד" לבין הפרדוקס המוזר שבו וורן הוא האמא של עצמו. הדמות שתבחן את המת תגלה כי בפיו מצויה מגילת קלף קטנה ועליה מספר מלים. ברגע שהדמות תקרא אותן, תתערפל ראייתה והדמויות יופיעו מחדש בחדר הכניסה למערה (ההוא עם קיר הנשמות) ללא התינוק.

מולם תתגלה תמונה מוזרה: במרכז המערה עומד, אדם לבוש בגדים מרוטים ועל פניו חיוך מוכר. מבטו מהופנט לחלוטין ומולו, נועצת מבט זועם בדמויות, אשה יפהפייה בעלת עיניים אדומות לחלוטין, ללא כל לובן או אישון. 1+1=2, כלומר הדמויות חזרו לעבר, מעט לפני שוורן חידש את עצמו ויש להן סיכוי



לעצרו, אך עליהן להילחם בוורן.

דרג"ש: 5-.

קב"פ: 19+2 (נק"פ= 93).

תלד"0: 3.

התקפות: נשיפת רעל - 6ק4 נזק, 6ק3 תורות שיתוק.

ג"ה: אין שיתוק.

ניקוז אנרגיה בנשיכה (2 דרגות) ג"ה: ניקוז דרגה אחת.

הטלת לחשי כוהן ככוהן בדרגה 19.

ניסיון: 14000.

אם יצליחו הדמויות להרוג את וורן שוב, הן ייעלמו וישובו להופיע בהווה בחדר ממנו באו.

אפילוג

בין אם ניצחו את וורן בעבר או בהווה יחזור וורן להיות תינוק, הפעם עיניו רגילות לחלוטין. מי שהיה פעם וורן שב והפך לוורן, המעגל נסגר.

הדמויות יגלו כי כעת קיר הנשמות ריק לחלוטין, אך הנקודה שקודם לכן הייתה ריקה קרה למגע, והנוגע בה שוקע בעגמומיות מסוימת. כשיצאו מהמערה יגלו כי שבו לעולמם והעיר כולה איתם. בעיר חזרו האנשים לשגרת היום, אם כי הם עדיין זוכרים את הנביא שנרצח על ידי המלך, שניות לפני שיצור מוזר בעל עיניים אדומות קילל את העיר.

אין חשיבות מיידית למה שיעשו הדמויות לתינוק ששב להיות וורן, קרוב לוודאי שימסרו אותו לאימוץ והשנים יעברו בבטחה. מי שחזר להיות וורן יגדל ויתגלה ככוהן מוצלח ומוכשר מאוד בתחום תורות הנסתר.

ואי שם במקום שאינו מקום, ובזמן שאינו זמן ימתין מי שאינו וורן לשובו של הסדק.

כדבר אחרון אנו מתנצלים שההרפתקה נמשכה על פני שלושה וויזים. ערן מתנצל רשמית על ששכח להדפיס את שמו של בר בחלק הראשון של הסיפור. ושנינו מתנצלים אם ההרפתקה שלנו הייתה, אולי, טיפה יותר מדיי חולנית. באמת שלא רצינו לפגוע באף אחד.

ניפגש בשמחות?
ערן בן-סער ובר מייז.

כלי הקסם והמוות

מאת: ערן בן-סער ובר מייז

השה"ם הטרוד שלח מבט חמור סבר אל שחקניו, אכן שוב הצליחו השבעה להביס את הדרקון, השד וחמשת יצורי האופל ששלח נגדם. כעת, כשגיחוך מטופש על פניהם, חיכו שיגיד להם בדיוק באילו כלי קסם חדשים הם זכו. השה"ם חייך, הוא כבר ייתן להם כלים קסומים.

לשנינו (לבר ולי) יש נטייה מוזרה לחלק קצת יותר מדיי אוצר לשחקנים, מה לעשות, אנחנו אוהבים כלים קסומים עם יכולות מיוחדות ומוזרות. לרוע המזל, הופך הדבר את השחקנים לתאבי בצע ולחזקים מדיי. אם גם לכם זה קורה - יש לנו רעיון, במקום לרושש אותם תנו להם בדיוק מה שהם רוצים, כלים קסומים ועוצמתיים כל כך עד שסימני דולרים יחליפו את אישוני עיניהם. ולמרות שהם לא יודעים זאת, אתם כרגיל זוממים משהו מאחורי הגב.

זרועו של בוגראס

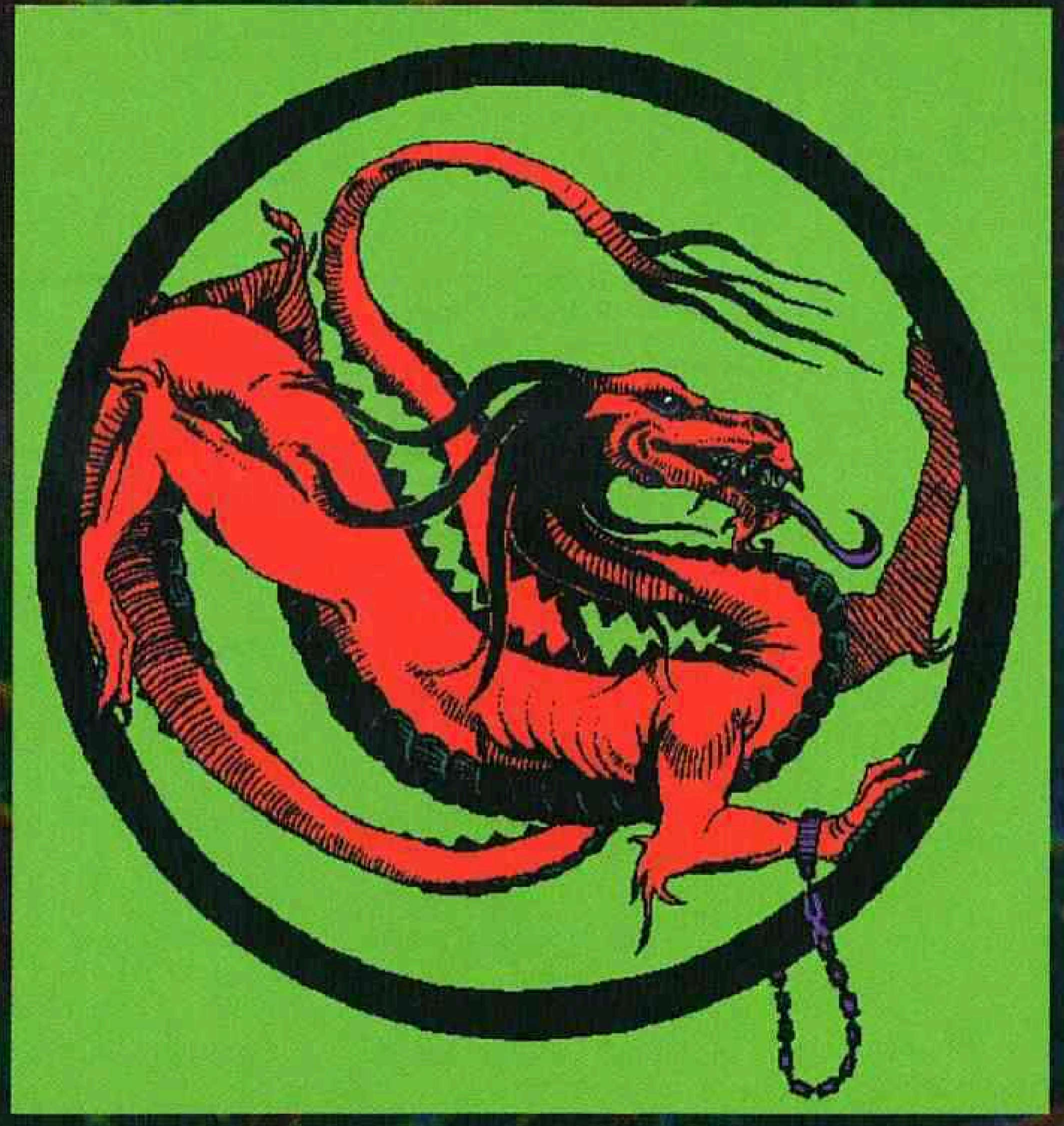
בוגראס הלהב הוא גיבור תוהו שחי לפני אלפי שנים והצליח לעשות את הכמעט בלתי אפשרי - להפוך בן אלמוות לשד. פרטים רבים על גיבורי תוהו ובוגראס במיוחד אפשר למצוא בוויז 38 (אך, איזו רוח נוסטלגית. מישהו זוכר את ארבעת אלי התוהו?). בוגראס נקרא בשם "הלהב" משום שבשלב מסוים הפך התוהו את ידו ללהב של חרב (לא שזה הפריע לו, היו לו ארבע ידיים).

ובכן, אלפיים שנה לאחר שבוגראס הפך לשד, גילה קוסם חמקמק את ההברה "פולוא" בשמו האמיתי - ההברה השולטת ביד הלהב של השד. הקוסם הצליח לזמן את בוגראס ולכרות את יד הלהב שלו. לאחר מכן בנה לחרב ניצב ונתן אותה לשומרו האישי. בוגראס, לוהט מזעם, הצליח לכרות ברית עם נקרומנסר אחר, והבטיח כי ייתן לו מתנות אין קץ אם יחזיר לו את יד הלהב. הנקרומנסר אכן הרג את הקוסם ושומרו האישי, אבל בגד בבוגראס ושמר את הלהב לעצמו. בעזרת לייץ' (אותו הביס לפני שנים) ועובד תוהו שרצה להתקדם בהירארכיית התוהו, הצליח הנקרומנסר לשנות את הברת השם האמיתי של הלהב, ומאז בוגראס חייב למצוא בעצמו את הלהב כדי לשנות מחדש את שמו האמיתי.

הלהב: חרב ממזרית בעלת בונוס 5+ הגורמת לנזק כפול (נזק מרובע בגלגול של 20). מלבד זאת, יכולה החרב להטיל 6 פעמים ביום ברק של 6ק10 ומאפשרת לבעליה לראות את הבלתי נראה. כמו כן, פעם ביום מסוגלת החרב לנקז 1ק4 דרגות (או קב"פ) מאויב.

הקללה: פשוט וקל. לאחר זמן מה יופיע בוגראס בעצמו כדי לחסל את הדמות וליטול את החרב. אגב, גם אם יצליח, החרב תיעלם בכל פעם מסיבה לא ידועה. בוגראס יכול להיחשב כשד בעל 34 קב"פ, דרגש של 10-, יורק ארס (6ק8 נזק), בעל גרזן תוהו ביד אחת (3ק6+5) וחרבות תוהו בשתי ידיו האחרות (2ק8+5). מלבד זאת, יש לו מבט היפנוטי של ערפד, והוא מדביק את כל מי שנמצא ברדיוס של 15 מטר ממנו במחלת האבעבועות הירוקות. אגב, יש לו 95% אנטי קסם והוא מסוגל לנקז שלוש דרגות בנגיעה פשוטה.

במלים אחרות, למוצא החרב יש כמה חודשים של כיף ואז, ביי ביי.



שואף הנקם

שואף הנקם הינו טבעת יהלום שנוצרה לפני כמה מאות שנים על ידי כוהן כמעט מטורף ועל סף מוות. הכוהן היה בטוח שמשפחתו נרצחה על ידי כוהנים שהרעילו גם אותו (צחוק הגורל: הכוהן היה בעל פיצול אישיות. נחשו בעצמכם מי רצח את משפחתו והרעיל אותו). הטבעת מסוגלת להטיל בכל יום עשרה לחשים מספרות הקרב, תאובה, זימון ורפואה (הפוך בלבד) ללא קשר לדרגתם.

בנוסף לכל אלה מסוגלת הטבעת להעלות את דרגת הטלת הלחשים של כל כוהן או דמוי כוהן דרגה אחת מעלה, כך שכוהן מדרגה חמישית המחזיק בטבעת, יטיל לחשים מדרגה שישית, או פאלאדין מדרגה עשירית יטיל לחשים מדרגה 11.

הכוהן שיצר את הטבעת לבש אותה ויצא למסע צלב אישי נגד כוהנים באשר הם. בחמש השנים שפעל איתה הרג מאות אם לא אלפי אנשי דת והחריב כנסיות אין ספור. באישיותו השנייה היה משנה את צורתו החיצונית, קושר קשרים עם כוהנים אחרים ומתכנן תוכניות להרוג את עצמו (באישיותו הרגילה). לאחר חמש שנים הצליחה חבורה של עשרים כוהנים ללכוד אותו ולהפרידו מהטבעת.

אחד הכוהנים לקח את הטבעת לעצמו וענד אותה, הוא אמנם התכוון לשרת את מטרות הטוב, הצדק ויתר אמונותיו אבל אז גילה את קללת הטבעת.

הקללה: עונד הטבעת הופך לבעל אישיות מפוצלת כשאישיותו השנייה, תמיד בעלת נטייה לתוהו-ניטרלית המסוגלת לשנות את צורתה החיצונית. כמו כן, הוא מתמלא ברצון עז להרוג כל כוהן שיפגוש ומפתח תחושת נקמה לא ברורה כנגד כל הכוהנים.

מטה של מגיות שחורה

אינני יודע מתי נוצרה וריאציה מרושעת זו למטה המגיות הרגיל, **התיעוד הראשון** שלה מצוי בידיו של קוסם צעיר בשם כלירום, שהשתמש במטה כדי לשלוט בממלכה קטנה. התיעוד לא מפורט ומלבד ציון היכולת לזמן דרקונים לא מתוארים כוחות המטה.

התיעוד השני מפורט יותר. לייץ' איום העונה לשם (הפתעה, הפתעה!) כלירום, השתמש במטה כדי להטביע צי אוניות הנשלח לכבוש את האי הבודד עליו הוקמה טירתו. בתיאור זה מוזכרת יכולתו של המטה ללחום כקוסם לכל דבר, ולהטיל לחשים באופן עצמאי בעוד אדוניו מטיל לחשים אחרים.

התיעוד השלישי של מטה המגיות השחורה מצוי בידיו של זמר-נודד שאיבד את שפיותו, והשתמש במטה להפוך את כל מי שאמר משהו, קטן ככל שיהיה, כנגד יכולתו המוסיקלית לזומבי חסר בינה.

הסברה הרווחת היא שאת המטה יצר כלירום בעצמו למרות שאין כל הוכחות לכך. לא ברור לחלוטין מהם כוחות המטה או היכן הוא כעת, אבל רוב הקוסמים בעולם היו מוכנים לשלם הרבה מאוד כדי להמשיך ולא לדעת.

המטה: למען האמת למטה יש מספר זעום ביותר של כוחות - הוא מסוגל לזמן 3ק4 דרקונים מכל צבע, שלוש פעמים ביום. הוא מסוגל להפוך "עצמאי" במשך שעה ביום, ולהטיל לחשים כאילו היה כפיל של אדוניו. בנוסף לכך, הוא מסוגל להפוך כל יצור חי לבן אלמוות בתמורה לכל נקודת תכונה מאדוניו.

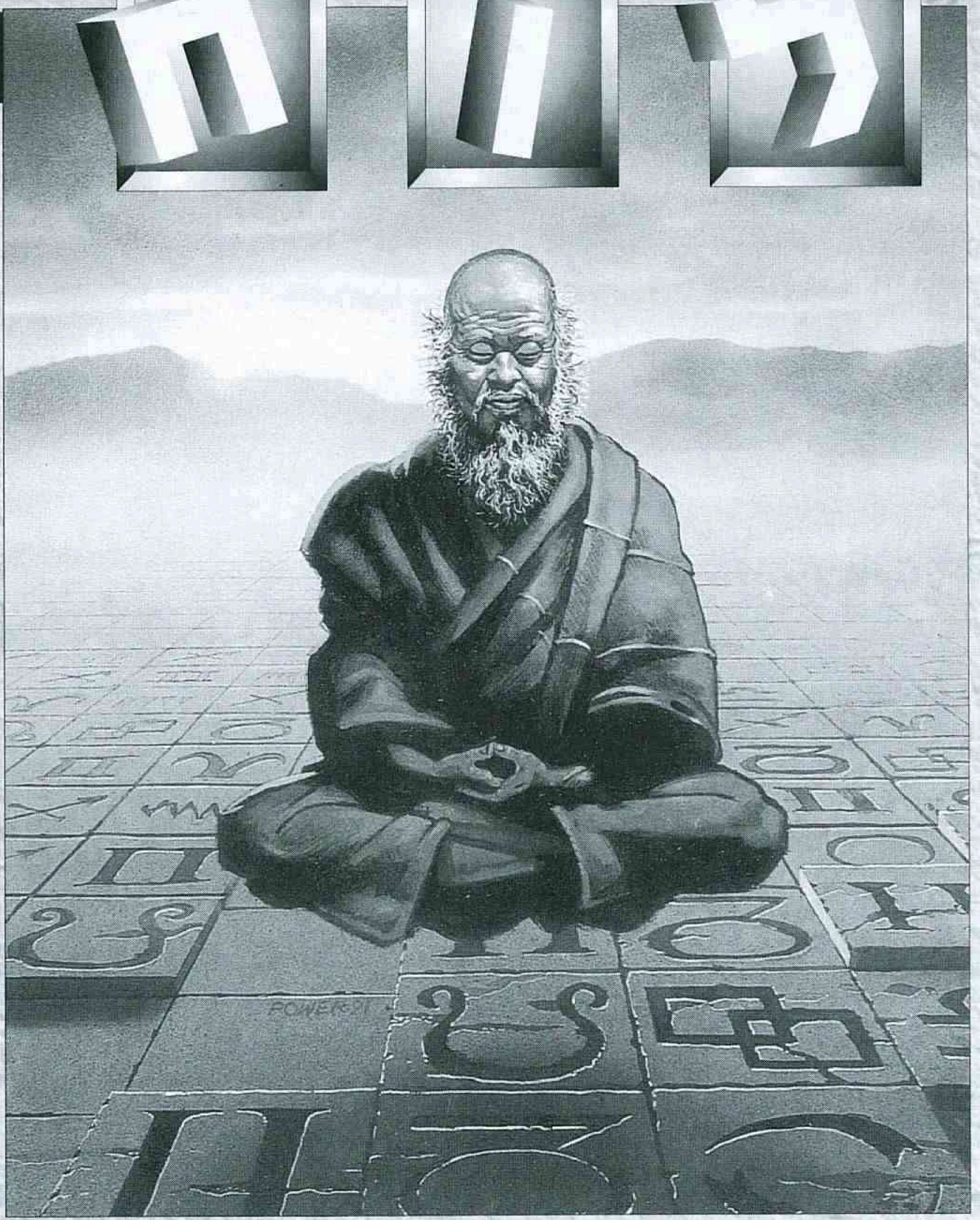
הקללה: המטה יעניק לאדוניו קו חיים ארוך מאוד, אך פעם בשנה יש לגלגל 1ק10, אם התוצאה היא 10 יהפוך אדוניו בין לילה לליץ' ונטייתו תהפוך לתוהו-רשע.

הרועץ

הרועץ הינו דוגמה לכלי עוצמתי ומקולל פשוט יותר, זהו גרזן אדום בעל אותן יכולות של חרב העריפה ושל חרב להב כפור. הגרזן נוצר על ידי הגמד-הקוסם היחידי בהיסטוריה (שתבונתו עלתה על זו של איינשטיין), כמחוות כניעה למלך אויב לממלכה שלו. הגרזן יוצר בהוראות מלכו שנכנע למלך היריב ללא הוראות מיוחדות המתייחסות לקללות מוזרות, אך הקוסם לא היה מוכן להיכנע לאויבו.

הקללה: בגלגול נייטרלי של 20, עורף הגרזן את ראש בעליו.

זהו. ארבעה כלים סופר עוצמתיים שבדרך זו או אחרת יסיימו את הקריירה של בעליהם, עוד לפני שהוא יבין מה קרה לו (במיוחד הרועץ). אנו מקווים שלאחר שימוש נכון בכלים אלו, וכלים דומים משלכם, השחקנים יחשבו קצת לפני שהם מרימים כל כלי קסם שהם מצליחים למצוא.

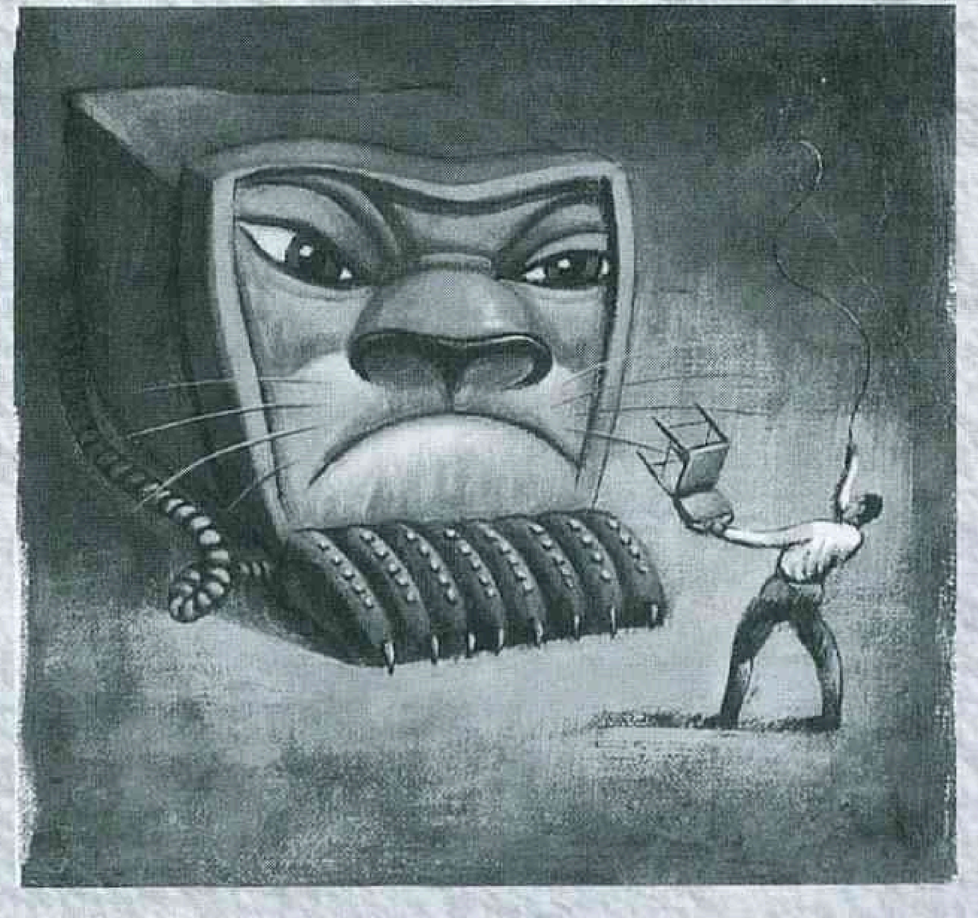


למכירה

- ✔ למכירה משחק המחשב Command & Conquer. נעם, 02-429415.
- ✔ למכירה/החלפה המשחקים DUNE 3 המלא, WARCRAFT 2, FIFA 96 החדש, NBA JAM החדש ונמלולים תלת ממדי. איתמר, 02-9941139.
- ✔ למכירה המשחק Rise of The Robots על גבי CD-ROM, ב-230 ש"ח. רועי, 09-983435.
- ✔ למכירה המשחק HUMANS על גבי CD-ROM, כמו כן למכירה/החלפה מגוון של משחקים ישנים וחדשים, חלקם מקוריים וחלקם ישנים. איתי, 03-5520305.
- ✔ למכירה משחקים חדשים - COMMAND & CONQUER, WWF 95, COMANCHE, WARCRAFT 2, MORTAL KOMBAT, FIFA 96, FULL HUGO עם מסכים חדשים. צחי, 03-9384478. שירן, 03-9021595.
- ✔ למכירה מדפסת שחור לבן של חברת סיטיזן מדגם +120D במצב טוב, יאיר, 03-5742650.
- ✔ למכירה המשחקים - STREET FIGHTER 2, THE INCREDIBLE HULK, ROUND KINGHTS OF THE, SUPER METROID, ALIEN 3, NINJA WARRIORS לסופר נינטנדו ו-SHINOBI לגיים גיר. אלון, 09-017760.
- ✔ למכירה/החלפה משחקים חדשים למחשב 486 ומעלה, על גבי CD-ROM. משה, 050-591110.
- ✔ למכירה משחקים חדשים WWF 4, DUNE 3, COMMAND & CONQUER ו-HI-OCTANE. ברק, 08-550241.
- ✔ למכירה משחקים לגיים בוי: צבי הנינג'ה 3, מלחמות החייזרים, קונטרה ו-FIFA 95, כל משחק ב-80 ש"ח. חגי, 03-6762637.
- ✔ למכירה משחקים ל-CD-ROM: CREATURE SHOCK ו-LITTLE BIG ADVENTURE, כל משחק ב-150 ש"ח. אלון, 09-917760
- ✔ למכירה משחקים חדשים למחשב: NBA JAM, HEXEN, MORTAL KOMBAT 3, FIFA 96, MICRO MACHINES 2, WAR CRAFT 2, COMMAND & CONQUER ו-MAGIC HEROES. ליאור, 03-6917684.
- ✔ למכירה משחקים על גבי CD-ROM: MEGARACE, CRITURE SHOCK ו-BLOODNET. רוני, 03-6917684.
- ✔ למכירה מחשב 486, 8MB זיכרון פנימי, M.D מגה, מודם פקס 14,400, CD-ROM מהירות כפולה, SOUND BLASTER 16 תואם ומסך VGA. גיא, 03-5354614.
- ✔ למכירה המשחקים - חף מפשע, אבודים בזמן 2, לארי חלקים 5 ו-6, זרע האופל ומסע בחלל 5. תמיר, 08-250986.
- ✔ למכירה משחקי המחשב - WWF, בוביטוס, הדרך למלחמה Q93, 3 F-15, NOMAD ומתקפת הרובוטים, דודי, 04-8226491.
- ✔ למכירה גיים בוי + משחק ב-500 ש"ח. גיא, 06-342971.
- ✔ למכירה/החלפה משחקים על גבי CD-ROM: TOM LANDERI - FOOT BALL, BLOOD, COMMANDER, משחקים על גבי PC: DOOM 1,2,3, MORTAL KOMBAT 1,2,3, FIFA 94, STRIKER 95, LION KING, STREET FIGHTER 2, HARD BALL 3, WACKY WEELS ו-ALADDIN. שי, 03-9699523.
- ✔ למכירה המשחקים - WAR CRAFT ב-100 ש"ח, COMMAND & CONQUER ב-100 ש"ח, MORTAL KOMBAT 3 ב-110 ש"ח, HEXEN ב-90 ש"ח, NBA JAM 95 ב-80 ש"ח, SIMON 2 ב-80 ש"ח, SLIP STREAM 5000 ב-100 ש"ח, PINBALL ו-ILUSSTION ב-95 ש"ח. דגור, 09-502745.
- ✔ למכירה סופר נינטנדו אירופי + 3 משחקים. דניאל, 07-735145.
- ✔ למכירה משחק המחשב עולם הדיסק דיבור באנגלית ותרגום בעברית. שי, 09-557746.
- ✔ למכירה/החלפה המשחקים - MONOPOLY, HEXXAGON 2, COMMAND & CONQUER 2, EYE OF THE BEHOLDER, HERETIC, DUNE 2, DOOM 2, WARCRAFT 1,2, VOLFIED, SYNDICAT, TRNSPORT TYCOON, PIZZA TYCOON, ONE MUST FALL 2097, WORMS, WOLFENSTEIN 3D, SIM-CITY 2000, RISE OF THE TRIED ו-MICRO MACHINES 2. אריאל, 03-6351573.
- ✔ למכירה ערכת גיים גיר מלאה כוללת הכל במחיר 850 ש"ח + ערכת גיים בוי מלאה ב-450 ש"ח. אלעד, 03-6834531.
- ✔ למכירה מחשב DX 386 + 20N 14 אינץ' + סאונד בלאסטר פרו + CD-ROM מהירות מרובעת + ג'ויסטיק קוויק שוט + עכבר 3 לחצנים + פד + משחקים ותוכנות, הכל ב-3,000 ש"ח. שי, 03-5325689.
- ✔ למכירה מערכת ינשוף, עכבר אלחוטי תלת ממדי למחשב באריזה מקורית + משחקים במחיר אטרקטיבי. גל, 06-932171.
- ✔ למכירה משחקים חדשים במחירים זולים על גבי CD-ROM. ארז, 09-8729011.
- ✔ למכירה חבילת משחקים: אוסף SPACE QUEST, שוליית המכשף 2, אוסף משחקי לארי, אינקה 1, CIVILIZATION, M1-טנק, דברי ימי קירנדיה 1, גובלינים 1 כולל מודם פקס 9600 באוד (170) ש"ח + מורטל קומבאט 1 לסופר נינטנדו הכל ב-1,650 ש"ח. יוסי, 03-6839372.
- ✔ למכירה/החלפה משחקים על גבי CD-ROM - DUNE 1, KYRANDIA 1, SHERLOCK HOLMES, HUMANS, PRIMAL RAGE, משחקים על גבי תקליטורים - SC2000, DUNE 2, FREDY PHARLAS. דורון, 04-9883834.
- ✔ למכירה מחשב תואם IBM עם מעבד INTEL DX - 486, 100 MHZ, כונן קשיח 212 מגה (עם תוכנות מקוריות, DOS 622, Windows 3.11, מסך SVGA עם כרטיס מסך CIRRUS LOGIC, 1MB זיכרון, כוננים 1.2 ו-1.4, CD-ROM מהירות מרובעת (ACER) עם כפתור להפעלת תקליטורים, SOUND BLASTER (VIBRA), מקלדת 101 מקשים, עכבר MTK עם 3 כפתורים, מסך נגד קרינה, רמקולים איכותיים של CD-ROM, 12 מגה זיכרון, 256 זיכרון CACHE, מארז מהודר מיני-טאור, סה"כ 6,000 ש"ח. אורי, 07-518573.
- ✔ למכירה סופר נינטנדו באריזה מקורית כולל ג'ויסטיק 1, מורטל קומבאט 2, ב-450 ש"ח. עומרי, 02-710215.
- ✔ למכירה מגה דרייב 2 + 2 שלטים + משחק, סה"כ 600 ש"ח, או להחלפה על ג'יק למחשב 486DX2 של 8MB זיכרון פנימי. רונן, 02-351963.
- ✔ למכירה סגה מגה דרייב + 2 ג'ויסטיקים + ג'ויסטיק עם ידית + 3 קלטות, סה"כ 400 ש"ח. רון, 03-6721739.

מעוניינים

- ✔ מעוניין לעזור בכל האניטמליטי והסיתליטי של MORTAL KOMBAT 1,2,3. איתמר, 02-9941139.
- ✔ מעוניין להחליף את המשחק גובלינים 3 בתמורה למשחקים GUILTY, KING QUEST, הרפתקאות וילי ו-HUMANS 2. אביעד, 04-418304.
- ✔ מעוניין לקנות את המשחקים מסע בחלל חלקים 1,2,3,4, יומנו של הטנטיקל, סם ומקס 2. תמיר,



08-250986.
- ✔ מעוניין לצרף מספר מוגבל של חברים למועדון A.C.G, אשר במסגרתו יישלחו לחברי המועדון קטלוגים של משחקים, תוכנות חדשות וטיפים. ההצטרפות היא ללא תשלום. יש לשלוח את כל הפרטים על סוג המחשב ורשימה של המשחקים והתוכנות שברשותכם. אביב רווח, רמה 28 תל אביב, 69186.
- ✔ מעוניין להשיג דחוף את המשחקים: EMPIRE ו-EYE OF THE BEHOLDER 3. אריאל, 03-6351573.
- ✔ מעוניין להתכתב על משחקי מגה דרייב. דוביק, 09-446282.
- ✔ מעוניין לקנות גיליונות של WIZ 4, 5, 6, 7, 9 ו-33, ב-3 ש"ח לגיליון. רונן, 02-351963.
- ✔ מעוניין לקנות את המשחק JONES IN THE FAST LONE בגרסת CD-ROM. רון, 03-6721739.

הצילו

- ✔ הצילו! נתקעתי במשחק KYRANDIA, איך נכנסים למערה של מלקולם. יובל, 03-6473033.
- ✔ הצילו! זקוק בדחיפות לטיפים ולקודים ב-MESSAGE של המשחק הנפלא WARCRAFT 2, בתמורה אעזור בקווסטים ומשחקים שונים. איתי/אסף, 04-34012.
- ✔ הצילו! תקועים בקינג קווסט 5 בתמורה לעזרה נעזור בקינג קווסט 4.6, קירנדיה 1, לארי 6 ופגיון הדמים. איתי/אסף, 03-5520305.
- ✔ הצילו! זקוק לעזרה במשחקים: סם ומקס, אינדיאנה ג'ונס וגורל אטלנטיס, MANIAC MANSION, SPORTS BOXING, בתמורה אעזור במשחקים: MORTAL KOMBAT 1,2,3, DOOM 1,2,3, יומו של הטנטקל (הפתרון המלא), אי הקופים 2, סימולטור מסוקים LHX, SIM CITY 2000, WACKY WEELS ו-QUARANTINE. שי, 03-9699543.
- ✔ הצילו! איך מגיעים ל-ZANTHIA אחרי שפותרים את תעלומת ה-BIRTHSTONES במשחק KYRANDIA. במבי, 03-6414865.
- ✔ הצילו! תקוע במשחקים - קירנדיה 1, סיימון המכשף 1, סיימון המכשף 2, מסע המלך 7 וודרף, בתמורה אתן רשימת משחקים אשר ממנה אפשר לבחור משחק. כהן שי, ת.ד 15346 ראשל"צ, 75053.
- ✔ הצילו! יש לי מחשב חדש ואין לי ניסיון בקווסטים או במשחקי אסטרטגיה, זקוק לעזרה במשחקים: LITTLE BIG ADVENTURE אחרי שמגלים שללמוד על האגדה אפשר רק באיזה מדבר לבן, COMMAND & CONQUAR באזור פולניה אצל GDI (גם קודים יתקבלו בשמחה), WARCRAFT קודים, וב-STAR TREK (איך גומרים את החידה עם הריבועים על הכוכב של האנשים שהתחבאו עד שהגעת עליהם). תום אלון, מושב אלמגור ד.נ חבל כורזים, 12340.

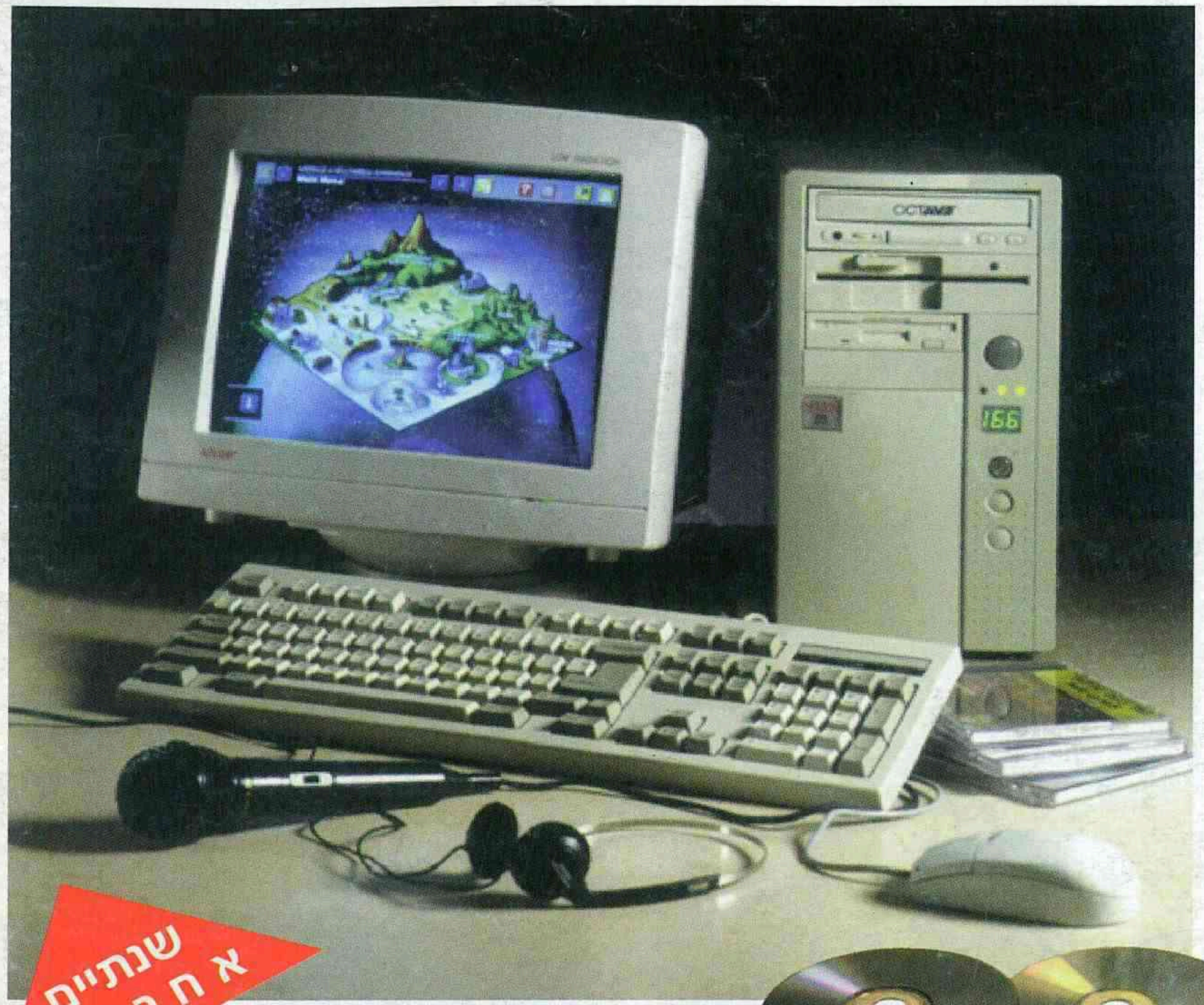
משחקי תפקידים

- ✔ שני שחקנים מנוסים רוצים להצטרף לקבוצת AD&D מנוסה באזור כפר סבא לגילאי 14-12. דרור, 09-429560.
- ✔ שני שחקנים מאזור השרון מחפשים קבוצה בגילאי 16-14. עמית, 09-572581.
- ✔ הצילו! במשחק התפקידים מבוכים ודרקונים מבקש הסבר מלא איך משחקים. דניאל, 02-9900375.

המחשב שבא בחשבון. לבית ולעסק.

סטנדרט חדש בעולם המחשבים, המחיר כולל את כל התוספות.

NEWRON
PERSONAL COMPUTER SYSTEM



תוספות בלי חשבון.

סידרת מחשבי NEWRON 486 ו-586 "פנטיום" מצויידים כסטנדרט בכל התוספות האפשריות ללא תוספת מחיר.

ערכת "מידע 2000" הכוללת התחברות ל:

- אינטרנט - אוטוסטרדת המידע העולמית, תקליטור ייחודי לניווט ב- 8000 אתרים וספר הדרכה בעברית "גולשים באינטרנט".
- חודש נוסף חינם למצטרפים למועדון ה-PC הישראלי.
- BBS מקומי ועולמי.
- TV-TEL אוטוסטרדת המידע הישראלית.
- מודם פקס 28800/14400.

דגש - מעבד תמלילים רב לשוני (30 שפות)

שנתיים אחריות

הצעה מיוחדת:

NEWRON מולטימדיה פלוס-המרכז החינוכי/בידורי למשפחה

- מעבד ראשי INTEL 75 פנטיום/486 DX4-100
- זיכרון פנימי 8MB/4MB
- דיסק קשיח: 635MB WESTERN DIGITAL
- כונן דיסקטים 1.44MB
- כונן CD-ROM מהירות מרובעת
- בקר ENHANCED IDE
- כרטיס SVGA מאיץ לחלונות 1MB VLB\PCI (2MB)
- מסך "SVGA NI/LR 14
- מקלדת NEWRON 101 מקשים
- עכבר 3 לחצנים
- מארז MINI TOWER מהודר
- כרטיס קול 16 BIT OCTAVE
- מערכת סטריאו MINI SYSTEM המקושרת למחשב באיכות צליל גבוהה במיוחד, המותאמת למולטימדיה
- פקס מודם 14400 (באישור משרד התקשורת)
- 11 תקליטורים הכוללים עשרות משחקים, לומדות בעברית, אטלסים ואנציקלופדיות (בשווי 850 ש"ח)
- ערכת מידע 2000 (בשווי 779 ש"ח)
- מערכת הפעלה מיקרוסופט WINDOWS+DOS בעברית
- אנטי וירוס כולל ניקוי והסרת וירוסים
- ערכת לימוד WINDOWS בעברית

רק 5903 ש"ח כולל מע"מ ל-486 כולל 4MB זיכרון

רק 6879 ש"ח כולל מע"מ לפנטיום כולל 8MB זיכרון

■ מחושב לפי 1$ = 3.12 ש"ח ■ שנה אחריות למסך

מערכת סטראו MINI SYSTEM המקושרת למחשב.

לפרטים מלאים על כל סדרת מוצרי NEWRON פנה למשווקים.

NEWRON. הכי כדאי למי שעושה חשבון.

NEWRON מבית EIM רק אצל המשווקים המובחרים: תל אביב: כספיתן, פרישמן 77 03-5244999. מיני מיקרו, לילנבלום 43 03-5604174. K.Q. מערכות מחשב, בן יהודה 188, 03-5235504. מדיה סנטר, דיזנגוף סנטר 03-5285859 **רמת גן:** תכלית, מלל 15 03-5796607. תמליל, דרך בן גוריון 191 03-5748611 **גבעתיים:** מיקרוצאנל, רותם 5 03-5717122 **בני ברק:** מרתף מחשבים, סוקולוב 6 03-5793105 **חיפה:** קדם מחשבים, ההסתדרות 20 04-421004. מאיר גינת, התעשיה 9 04-213077. אי.טי.איי מחשבים, ההסתדרות 206 04-414845. אלסוף, מוריה 58 04-247268 **קרית מוצקין:** רב מדיה, בן גוריון 82, רבמד 04-8763359 **ירושלים:** חשב מחשבים, פייר קניג 33 02-737377. ליטל מחשבים, ג. שאול 02-6535589 **באר-שבע:** אלטאי מחשבים, אסף שמחוני 9 07-275844 **אילת:** פייל מחשבים, מרכז מור 07-373714 **כפר סבא:** אלידן מחשבים, רוטשילד 86 09-7673692. גרניט סופר מדיה, א"ת, התע"ש 14 09-7676359 **רמה"ש:** ראשית מחשבה, אוסישקין 38 03-5490321 **רעננה:** מחשבה עם מעוף, התעשיה 15 09-918760 **הרצליה:** למיר מחשבים, סוקולוב 91 09-587843 **רמת הגולן:** בני דניב מחשבים 06-962531 **ק. שמונה:** גליל מחשבים 06-902393 **נהריה:** איתן מחשבים, גולומב 19 04-9926911 **חדרה:** מחקר מחשבים, הנשיא 55 06-343338 **טבריה:** מיכון צפון, רח' העמקים, מול תחנת הדלק, 06-724487 **נתניה:** גני מרכז המחשב, שמואל הנציב 16 09-824513 **פ"ת:** אלעוז, מונטיפיורי 12 03-9305455. ר.מ מחשבים, לוחמי הגיטאות 34 03-9241520 **יהוד:** תל מחשבים, קניון סביונים 03-5362399 **אשקלון:** א.א מחש', מרכז נפת 8 07-737588 **אשדוד:** א. מחשבים, רוגוזין 74 08-540244, מחשוב 2000, בנין הפורום 08-565393 **רחובות:** וירוס, הרצל 192 גזית 08-475033. ר.ר מחשבים, מרכז דוד דרך יבנה 08-361175 **נס ציונה:** אריאל מחשבים, ויצמן 17 08-406203 **ראשל"צ:** קרביץ סטוק סנטר, קניון כל 03-9628697 **עפולה:** רחום מחשבים, ארלוזורוב 10 06-590821 **פרדס חנה:** אגב מחשבים, חרובים 10 06-372347 **בית שאן:** מאגי מחשבים, מרכז רסקו 6 06-581813 **עמנואל:** בלוגרס, חתם סופר 29/3 09-921597

intel inside pentium PROCESSOR

ביצוע פנטיום 100%
עם תעודת מקוריות חתומה

*The INTEL INSIDE logo is a registered Trademark of INTEL Corporation

סנא אלי